平成6年8月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第9巻第20号通巻第124号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

30 August, 1994 No.124

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

暑中お見舞申しあげます!

独占情報!
スーパーストIIXで
ゴウキを使える
コマンド公開!

ハンパじゃついて来られないぜ!
次元を超える激震攻略!

スーパーストリートファイターIIX

エイリアンVSプレデター/対戦ぱずるだま
イチダントアール/極上パロディウス
トップハンター/マジンガーZ
ジョー&マック リターンズ/WING WAR
DAYTONA USA/バーチャファイター
リーサルエンフォーサーズII/ティンクルピット

ニューゲームジャングル
ソニックウイングス2/ジオ・ストーム/バーチャコップ
スポーツフィッシング/大江戸ファイト
グレート1000マイルズラリー/ラピッド・ヒーロー

夏休み合併号
特大スクープ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

豪血寺一族2/カイザーナックル

興奮度レベルUP!ニューゲームの扉を開けろ!!

ヴァンパイア

痛快ガンガン行進曲/雷電DX
機動戦士ガンダムEX-REVUE/疾風魔法大作戦

第2部スタート!
天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック
第1回

特別付録　夏休み自由研究
ゲーム基礎知識はこれでばっちり!

1994
8.30/9.15
8月30日、9月15日合併号
550yen


勝ってやる…絶対に。
愛する者を救うため、
自分の夢をかなえるため…
さまざまな想いを胸に秘めて、
いま必殺技が炸裂する。
ILLUSTRATION/
NOBUTERU YŪKI



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
KAISER KNUCKLE™
カイザーナックル
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-3222-4808 ©TAITO CORP. 1994

緊急速報

スト II 史上最大の秘密が、今、明らかに!!

豪鬼ついに対戦に乱入!!

まさに「青天の霹靂」、今日から君も豪鬼使いだ!

担当：FRS-N.O



リュウで1秒止める。



T.ホークで1秒止める。



ガイルで1秒止める。



キャミィで1秒止める。



リュウに戻して1秒止める。



…トを押した後0.5秒以内にパンチボタンを3つ同時に押すと、…

〈豪鬼プレイヤーセレクトコマンド〉

リュウでカーソルを1秒止める。
↓
T.ホークでカーソルを1秒止める。
↓
ガイルでカーソルを1秒止める。
↓
キャミィでカーソルを1秒止める。
↓
再びリュウでカーソルを1秒止めたのち、スタートボタンを押し、間髪入れずパンチボタンを3つ同時に押す。

スーパーストIIエックス最大最後の秘密は、なんとあの豪鬼を使えることであった。

やり方は表のとおり。ちなみに、リュウは、同じことをケンのカーソルにあわせてもいい。

1秒といっても、少しくらいオーバーしてもOK。かえって、急いで各キャラでカーソルを進めてしまうと失敗しやすい。落ちついてゆっくり入力しよう。

また、豪鬼に豪鬼で乱入することもできるぞ。

この方法は、CPU戦も対戦でもOK。特にCPU戦は、最終面をクリア（ベガ戦、豪鬼戦とも可）すると、なんと豪鬼用のエンディングが用意されているのだ。これは見るしかないでしょう。



豪鬼VS豪鬼もできるぞ!!余談だが、この人にピヨりというものは、まったく意味がないのだ(豪鬼をピヨらせてみればわかる)。

▼▼自分で使える豪鬼とは…

さすがに、豪波動拳は隙が小さく連射力もあり、言うことなしの強力さ。次に灼熱波動拳。これは小＝1、中＝2、大＝3ヒットということが判明した。

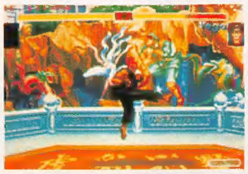
豪昇龍拳については、3ヒットで、空中コンボ扱いとなっている。エックスキャラのリュウやケンと違い、上昇中は完全無敵だ。



実は異常に隙が大きいことが発覚した灼熱波動拳。

竜巻斬空脚は、なんと上昇中無敵。しかも、上昇中はケンの竜巻の特性、つまりヒザで攻撃できるので、立派な対空技となる。さらにこの竜巻斬空脚までもが空中コンボ扱い。例えば、竜巻で敵を弾き、こちらが先に着地して豪昇龍をまだ空中にいる相手にヒットさせることもできるのだ。





竜巻で弾いた相手の落下前に豪昇龍がヒットする。

阿修羅閃空は、なんとヨガテレポートコマンドで、例の4カ所に着地地点を変えることができる。→↓↘＋Ⓟ×3で長く前進、同Ⓚ×3で短く前進、←↓↙＋Ⓟ×3で長く後退、同Ⓚ×3で短く後退するぞ。もちろん、移動中は無敵状態である。

必殺技以外にも、通常技はスーパーストIIモードの白リュウと同じ。ただし、立ち小キックのみエックスケンのものとなっている。キャンセルのかかる技も、白リュウと同じ。

通常技はリュウと同じ、といっても、攻撃判定は強く、やられ判定は小さい。例えばリュウでやると負けor相打ちでも豪鬼でやれば一方的に打ち勝てたりできるものが多い。これは、ジャンプ攻撃が分かりやすく、出した手足のやられ判定はかなり小さく設定されているようだ。

ちなみに、起き上がりは竜巻が対空としての価値あり。中で出せば、そのまま相手の落下前に小豪昇龍拳を当てることができる。

お詫びいたします。この豪鬼出現コマンドは、8月30日発売号のゲーメストで独占公開することになりました。また、コマンドに関するお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

必殺技コマンド

灼熱波動拳
←↙↓↘→+Ⓟ



豪波動拳
↓↘→+Ⓟ



阿修羅閃空
→↓↘or←↓↙+Ⓟ×3同時 orⓀ×3同時



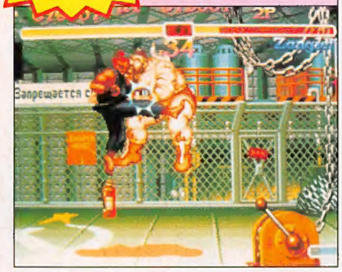
豪昇龍拳
→↓↘+Ⓟ



斬空波動拳
空中で↓↘→+Ⓟ



空中竜巻斬空脚
空中で↓↙←+Ⓚ



竜巻斬空脚
↓↙←+Ⓚ



連続技

●めくり大キック→アッパー→中竜巻→小豪昇龍拳

これは、竜巻を中でやるのがコツ。小だとヒット数が少ないし、大だと行きすぎて相手が先に落ちてしまう。アッパーのつぎは、竜巻にしなくても、豪昇龍拳、灼熱波動拳などでもいい。

●ジャンプ大パンチキャンセル斬空波動拳→アッパー→中竜巻→着地豪昇龍拳

超極悪コンボ。ただし、ザンギ、ホークなど背の高いキャラ用だ。





CPUセレクション

ここでは、豪鬼ならではの対CPU戦パターンの一部を紹介しよう。

VSフェイロン

フェイロンの背中をかすめつつスカる間合いから斬空波動拳を撃つ。すると、フェイロンはガードしたままなので着地に投げが入る。



このまま着地投げ。

VS T・ホーク

スタート時の間合いで垂直ジャンプから斬空波動拳を撃つ。すると、トマホークバスターをうって自爆してくれる。もし、トマホークが斬空波動拳を抜けたら、トマホークの着地を投げよう。



トマホークが抜けてきたら着地を投げる。

お詫び 今回掲載予定であった豪鬼出現コマンドは、諸般の事情により今号での掲載が不可能となり、当ページ内にお見苦しい点があることをお詫びいたします。表紙にコマンド公開とありますが、訂正が間に合わず記事内容と違いがあったことを重ねて

つぃにドリームマッチが実現！

特大スクープ



©1994SNK

「怒」、「アテナ」、「龍虎の拳」「餓狼伝説」といった歴代SNKキャラが夢の対決！ いったいそれは、どういうゲームなのか？ ……とくとご覧あれ!!

担当：KAL

お祭り気分でGO!

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」の最大のウリは、「怒」「アテナ」「龍虎の拳」「餓狼伝説」といった、SNKを代表する歴代の勇士たちが集合し対決するという、まさにドリームマッチが実現したところにある。

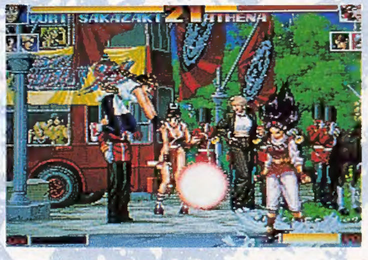


あの、餓狼3人組対、今を代表するニューウェーブたち。

あのテリー・ボガードとリョウ・サカザキが対決したらどっちが勝つのか、といったことはもちろん、何と元祖SNKヒロインのアテナまでもが登場するので、「舞やユリ、キングにアテナと、いったい誰がSNK最強ヒロインなのか？」といった素朴な疑問にさえ、答えが出される時がきたのだ。

ここで、「ん？時代考証がヘンだぞ」などとヤボなツッコミを入れないように。

これは時代を超えたドリームマッチなのだ。みんなの好きなキャラクターたちが一堂に会す、これだけでも十分ではないかい？



人気者、ユリちゃんと相まみえるは、気合満点の元祖ヒロイン、アテナだ。

新システムが目白押し！ 今のうちに覚えちゃえ!!

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」では、有名キャラたちが集合したということ以外にも、特徴的な事柄がある。

それは従来の格闘ゲームに見られなかった新システム、「援護攻撃」だ。が、このシステムの説明に入る前に、もっと基本的な部分から解説していこう。

順番をきちんと考えろ！ チームバトルシステム

このゲームでは、キャラクター3人が一組となってチームを作り、これが世界8カ国分、つまり8チーム存在している。

ということは3人×8チームで総勢24人ものキャラが登場することになるのだが、プレイヤーが選べるのはあらかじめチームを組んである8チームの中から1つを選択し、3人のうち誰を1番目に出し、誰を2番目、3番目にするかといった順番決めに至る部分まで。

全24人の中から好みのキャラをセレクト……というわけには、残念ながらいかないのだ。



チームセレクト後、キャラを出す順番を決める。

さて、3人一組ということは、実際闘うときはどうなっているのだろう？

まずは柔道や剣道の団体戦をイメージしてほしい。先鋒や次鋒、副将や大将などの出てくるアレだ。

このゲームは、1ラウンド、2ラウンドといった呼び方はせず、1人目、2人目と呼ぶようになっている。これはまさに団体戦のそれと同じで、1人目として出てきたキャラ同士が闘い、勝ち残ったキャラは、そのまま相手チームの2人目と闘う。これにも勝った場合は相手チームの3人目と闘う、といった具合だ。

こうしてどちらかのチームが3人ともやられた時点で勝負が決定する。つまりは3本先取制、最高5ラウンド（例えば）だ。

ところで、一度闘ったキャラの体力はどうなるのか？

基本的には、そのままだと思ってもらって結構。ただ、勝った時にもらえるボーナス（一定量）＋残りタイムに応じたボーナス分、体力回復するようになっている。したがって、闘いが長びけば長びくほど、次の相手との対戦がつらくなるというわけだ。



勝敗が決定した直後、体力が回復する。

さて、「ザ・キング・オブ・ファイターズ」が、3人一組、団体戦形式の勝ち抜き戦である、というところまで説明したので、次はいよいよ「援護攻撃」の説明に入ろうと思う。

味方のピンチだ！援護攻撃

対戦中、味方のキャラが〝気絶したとき〟、〝つかみ攻撃をされているとき〟に、バックで待機中のキャラが跳んできて、相手に蹴りを見舞い、再び後ろへ戻っていく……これが援護攻撃だ。

この援護攻撃が成功した時は、相手キャラは倒れてしまい、その間に気絶から回復できる（つかみ攻撃の場合は間に割って入る）ようになっている。もろん相手側は、援護攻撃のために跳んでくるキャラを回避することは可能だが、このキャラに攻撃を加えることはできない。



京が気絶している、ピンチだ！と、そこへ紅丸が援護に…。



蹴りをくらわしたあと、バックへ戻っていく紅丸。その間に京は復活。

チームバトルシステムを有効利用した援護攻撃だが、いつでもできるというわけではない。これにはいくつかの条件が必要だ。その条件とは…。

●バックで待機中の仲間が全滅していないこと（一度負けているキャラは援護にこられない）

●相手よりも体力が少ないこと

●待機中の仲間が、画面内に存在していること

以上の条件が満たされていて、味方が気絶、つかみ攻撃を受けている状態なら、A、B、C、Dの全ボタンを同時に押すことで、援護攻撃は実行に移される。

気絶時などに助けに来てくれる援護攻撃。これを活用するには、なるべく自軍コーナー近くで闘ったほうがいいような気がするが、はたして…。

いつでも超必殺！パワー溜め

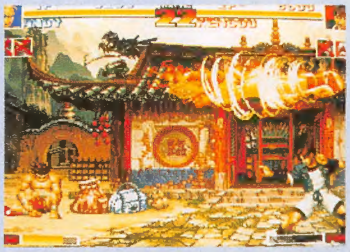
プレイ中、いつでもA～Dボタンすべてを押し続けることで、画面下のパワーゲージが上昇し、満タンになった時点で攻撃すると、通常技から投げ、必殺技まですべて攻撃力が1.5倍になる。ただし一定時間でゲージはゼロに戻ってしまい、体力ゲージ点滅状態で超必殺技を出しても、攻撃力は1.2倍にしかならない。

これで、「なぁ～んだ、たいして意味ないじゃん」とタカをくくってはいけない。この、パワー満タン状態だと、体力ゲージに関係なく超必殺技を出せるのだ。

そう、このゲームにも超必殺技は存在する。それらがいったいどういうコマンドなのか、といったことはまだ公表できないが、「ゲージ満タン＝超必殺出せる」という事実、これは重要だぞ。



気合を溜める怒チーム上官、ハイデルン。満タンでないと意味ないぞ。



アンディの体力に注目。気合MAXなら1回だけ超必殺技を出せる。

なお、パワーゲージは満タンになる前だと、相手の挑発（離れて立ち大パンチ）で減少してしまう。超必殺技を出してもゼロになってしまうぞ。

どう使う？攻撃かわし&ふっとばし攻撃

このゲームには、餓狼シリーズでおなじみの「ライン」がない。画面構成から受ける印象としては「ラインのない餓狼」だ。

したがって、飛び道具と強力突進技を使いこなすテリー、アンディ、ジョーといったキャラとまともに闘おうとすると、けっこうヒドイ目に遭わされるかもしれない。が、そんな時にはABボタンを同時押しするのだ。すると一瞬だけ全身無敵の「攻撃避け」が実行される。これは避け攻撃とは違って避けるだけだが、投げ以外のすべての攻撃を回避できる。実行後に少しだけ硬直時間があるが、避け攻撃以上に使いこなす必要がありそうだ。

またCDボタンを同時押しすると、ラインとばしならぬ「ふっとばし攻撃」が出る。

これは相手を画面の端まで吹き飛ばす攻撃だが、はたしてどのような場面で使うことになるのか、今から使い方を考えておくのもおもしろい。

その他の操作方法は、主に餓狼伝説スペシャルと同じだ。A、B、C、Dがそれぞれ弱パンチ、弱キック、強パンチ、強キックで、避け攻撃、しゃがみ歩きなどもあり（餓狼のキャラのみ）だ。

さぁ、次のページからは、各チームの大々的な紹介だ。どんなやつらが顔を並べているのか、よ～く見ておいてくれい！



相変わらずおてんばなユリ。お兄ちゃんに対して挑発中…。



興奮して突進してきたお兄ちゃんを、攻撃避けでヒョイ！とね。



京のふっとばし攻撃。これは鉄山○…？



相手キャラを画面の反対側端まで吹きとばす。使い道は？



草薙京率いる3人組の日本最強格闘家チーム(日本)

草薙京(キョウ)
二階堂紅丸
大門五郎



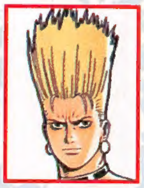
草薙京
(キョウ)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94でのオリジナルキャラクター3人組。炎を使った攻撃が得意であるリーダー格の草薙は、スピードもパワーもそこそこあり、このチームの大黒柱。ちょっと派手な髪型をしている二階堂はジャンプ力を生かしたジャンプ攻撃が得意。柔道家らしく豪快な投げ技を主に使う大門はもちろん投げ以外にもパンチ、キック攻撃も持っているぞ。

シブくて強い草薙、技の切れ味のある二階堂、かませ犬の大門。この3人組をどの順番で闘わせるかが勝負の分かれ目だ。

年齢 19歳
身長 181cm
体重 75kg

幼少のころから先祖代々伝わる「炎を操る武術」の英才教育を父から施された彼は、15歳で父を超えた、と言われたほどの天才であり、18歳で全日本異種格闘技戦に見事優勝を果たした。能力的には、最もバランスのとれた万能タイプのキャラである。



二階堂紅丸

年齢 20歳
身長 180cm
体重 70kg

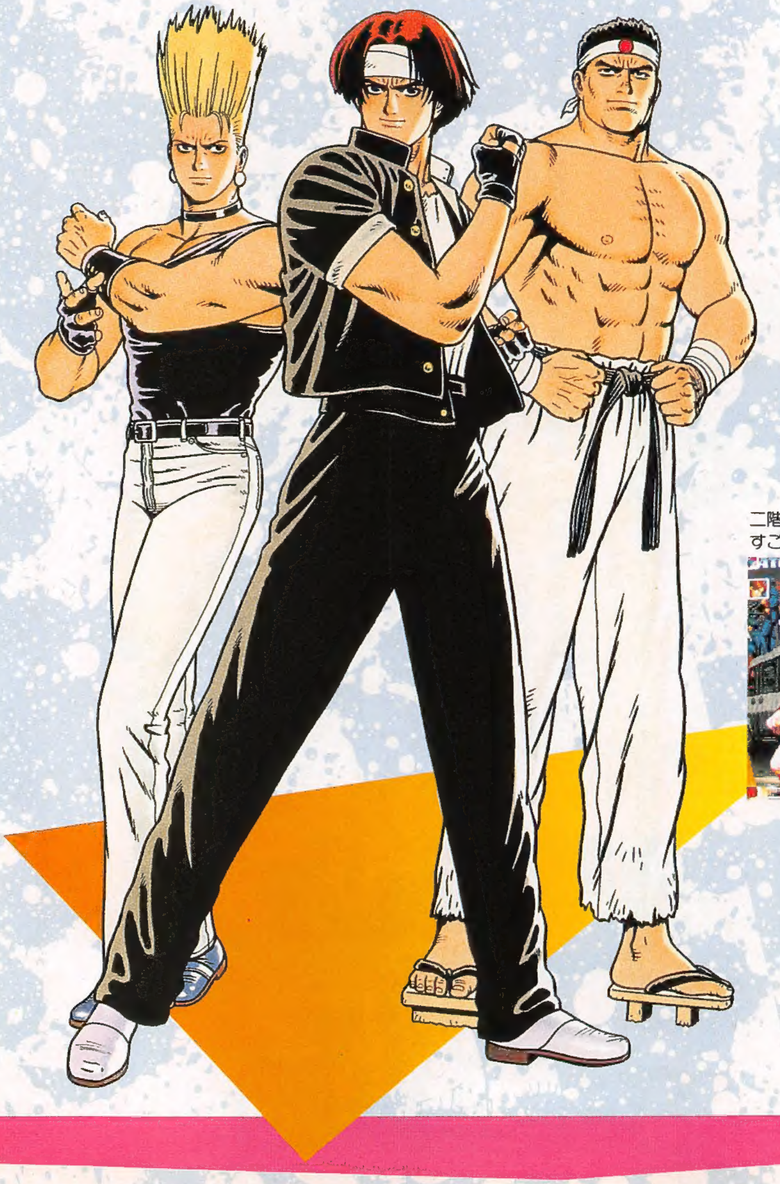
彼は米国人と日本人とのハーフ。目立ちたがり屋で女好き。今大会で優勝し、世界的有名人になれると信じている。昨年の格闘大会の決勝において草薙京に敗北したが、彼の機動力を駆使した「シューティング」の格闘センスは目を見張るものがある。



大門五郎

年齢 28歳
身長 204cm
体重 103kg

かつて柔道の金メダリストであった彼は、柔道の強さに限界を感じて引退。以来、1人で山にこもり修行に明け暮れていた。紅丸と同じく、準決勝において京に敗れている。大きな体格の割に移動スピードはやや遅い程度で、パワーの充実したキャラ。





草薙は炎を使った技が得意だ。ちなみにこの草薙は2P色。

二階堂のジャンプ攻撃の1つ。それにしてもすごい髪型。





コイツの技はすべてカッコイイ。みんなで日本やるべし。

大門の持つ通常技は豪快なものが多いぞ。





アメリカンヒーロースポーツチーム（アメリカ）
ブライアン・バトラー
ヘビィ・D!
ラッキー・グローバー

このチームの特徴はなんといっても繰り出される技のほとんどが、スポーツからきているということだ。

チームを構成するメンバーはパワーまかせの現役アメフト選手ブライアン、殺人パンチが武器のボクサーヘビィ、自慢のフットワークを生かした攻撃を中心に日本の空手も使ってくるラッキーのスポーツエリート3人組。スポーツでは一流プレイヤーのこの3人組が格闘技ではどんな活躍を見せてくれるのだろうか。



ブライアン・バトラー

年齢 27歳
身長 219cm
体重 142kg

彼はアメフトの現役ヒーロー選手で、アメリカ人の誇りをかけて今大会に挑む。特別な格闘技の訓練はしておらず、型破りな攻撃が予想される。その巨大な体格で、参加者中No.2のパワーを生かしたタックル攻撃は絶大で、すべての相手をふっ飛ばすだろう。



ヘビィ・D!

年齢 28歳
身長 208cm
体重 113kg

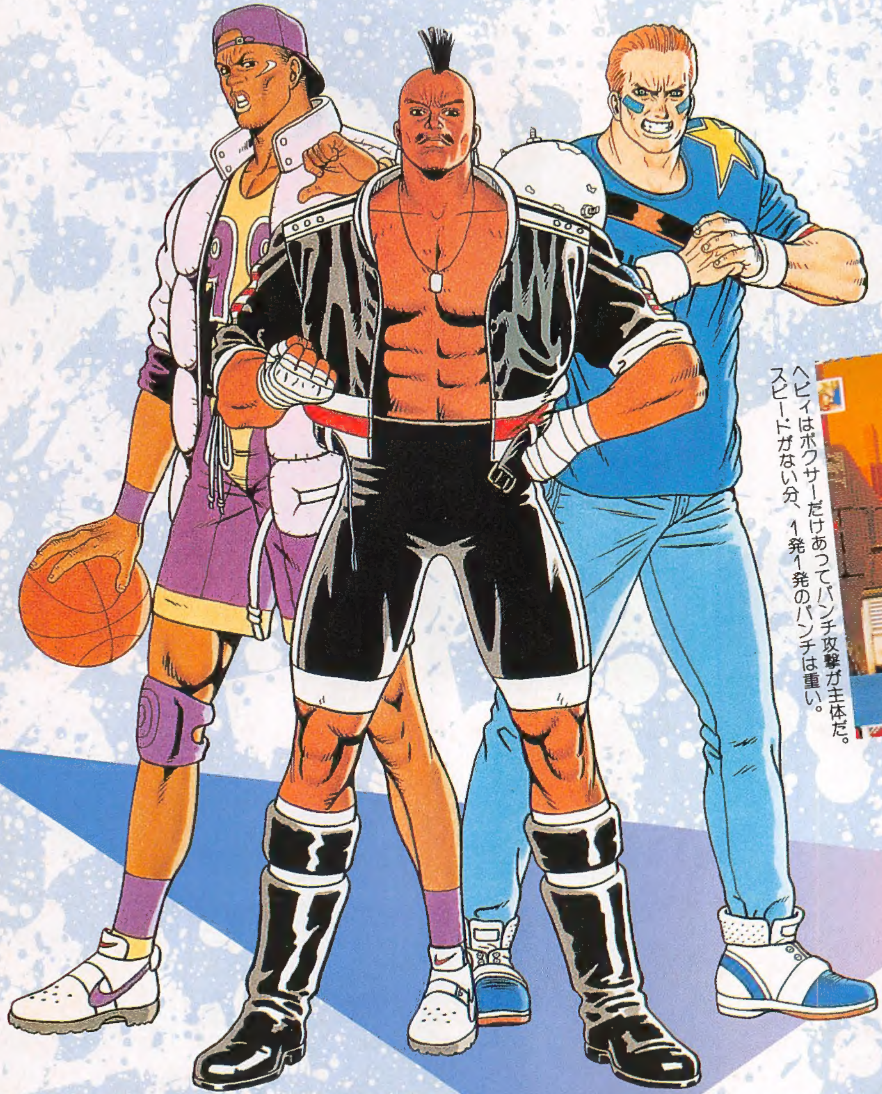
試合中に対戦相手を死亡させたため、誰もが彼との試合を敬遠し、実力を持ちながらも試合のできない状態のボクシング界に嫌気がさしていたところに「キング・オブ・ファイターズ」の招待状が届いた。その名前とは裏腹に、テクニカルな攻撃を得意としている。



ラッキー・グローバー

年齢 27歳
身長 222cm
体重 105kg

元・一流バスケット選手であったが、バスケに刺激を失い引退。以前から興味のあった空手を習得し、全米空手選手権の頂点に立った。古くからの友人であるヘビィ・Dの誘いにより、自分の力が世界でどの程度通用するかを確かめるため、今大会に参加する。





アメフト選手の蹴りをもろに喰らうと痛いぞ。



ヘビィはボクサーだけあってパンチ攻撃が主体だ。スピードがない分、1発1発のパンチは重い。



バスケット選手のラッキー。この技は、彼が会得した空手技だ。



キムと謎の韓国人2人を加えた純韓国チーム（韓国）

キム・カッファン チャン・コーハン チョイ・ボンゲ

餓狼伝説シリーズの人気キャラ"キム・カッファン"がリーダーのこのチーム。

キムが率いる2人組はチャンとチョイ。チャンは典型的なパワー型プレイヤー。自慢の鉄球を使った攻撃が得意だ。チョイのほうはチャンとまったく対照的なスピード型プレイヤー。小柄な体から繰り出される技はすべて素早い。しかも、こいつの動きは妙に笑えて挑発はもちろん、前進や後退の動きさえも笑いを誘う。

この新キャラ2人をキムがどこまでひっぱっていけるかが今大会の見どころの一つであると言えよう。



キム・カッファン

年齢 29歳
身長 176cm
体重 78kg

再びライバルたちとの決戦を夢見て修行に励んでいたキムの元に、待ちわびていた大会の招待状が届いた。早速メンバー探しを始めた彼の前に、チャンとチョイの2人が現れた。正義の名の下に彼らを更正させる、という目的を引っさげて今大会に出場する。



チャン・コーハン

年齢 38歳
身長 227cm
体重 203kg

破壊を趣味とする彼は、傷害と器物破損の常習犯であった。ある日、刑務所をそのパワーで脱獄したところをキムにスカウト（脅迫）され仲間となった。更正目的は建前で、本来の目的は優勝賞金らしい。パワー、耐久力、動きの鈍さ共にゲーム中No.1である。



チョイ・ボンゲ

年齢 35歳
身長 153cm
体重 44kg

昼は精肉店の主人、夜は血を求めさまよう切り裂き魔へと変貌。ある夜、キムを襲おうとして返り討ちに遭い、チャンと同じく更正建前の賞金目的に大会に出場することになった。ゲーム中最高のスピードとジャンプ力を持ち、ナイフ状の爪ですべてを切り裂く。



これは、餓狼伝説シリーズでも有名な必殺技半月斬だ。



キムらしい「アチャー」と気合を入れながらの蹴りだ。

パワフルなチャン。片手で相手をたたきつける。





超あやしいチョイ。手につけた爪の攻撃がメインとなる。



なつかしの名作より登場
怒チーム（ブラジル）
ハイデルン
ラルフ
クラーク



このチームはなつかしのSNKの名作、〝怒〟シリーズから登場だ。怒では武器を使いまくって危機を切り抜けてきた奴らだが、もちろん体術のほうもぬかりない。まだまだ、素人連中にひけはとらないと自信の3人組である。

注目は、ラルフとクラークの親分株の、教官ことハイデルンだ。背がずばぬけて高く、鍛え抜いた暗殺術は華麗かつ危険だ。ハイデルンの活躍にすべてがかかっていると言っても過言ではないと見た。とにかくカッコいいぞ。



ハイデルン

年齢　42歳
身長　192cm
体重　90kg

ブラジルに秘密基地を置く傭兵部隊の総帥で、ラルフとクラークの殺戮技術の教官でもある。大会参加の目的は、国際警察からの依頼でこの大会の裏に潜むある人物の野望を打ち砕くことにある。また、8年前に妻子を殺した犯人の手掛かりもあるという…。



ラルフ

年齢　38歳
身長　188cm
体重　90kg

大会参加の目的は、国際警察からの特殊任務をうけ、ハイデルン、クラークと共に、ブラジル代表として世界の強豪たちと闘う。移動スピードはやや遅めであるが、パワーのある打撃攻撃を得意としているのがポイントである。



傭兵チームの教官、ハイデルンの手刀が敵を切り裂く。



ラルフの裏拳が韓国チームのチャンに炸裂！



クラーク

年齢　33歳
身長　187cm
体重　89kg

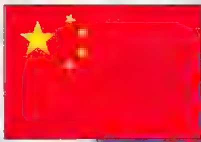
ラルフと共に幾多の戦場を渡り歩き、今ではお互い良き仲間であると言える。今回はハイデルンを加えて新たなる戦場へと赴いた。ラルフよりもパワーの面でいささか劣るが、スピードでラルフのタフさをカバーしている。



長身のハイデルンは、長い手足のリーチを誇る。



クラークのたたきつける投げ。スピードが身上のキャラだ。



サイコソルジャーチーム（中国）

麻宮アテナ
シイ・ケンスウ
チン・ゲンサイ

アテナといえば、そう、SNKヒロインの元祖だ！

かつて「アテナ」で旋風を巻き起こし、「サイコソルジャー」でゲーマーたちにカルチャーショックをあたえたあのアテナが、格闘ゲームの世界に遂に登場したのだ！

メンバーは、歌って闘うセーラー服戦士アテナとその連れ(ライバルとも言う)、シイ・ケンスウ（サイコソルジャーの2Pだ！）と、2人の師匠、チン・ゲンサイだ。

往年のSNKファンは迷わずこのチームを選ぶべし。新たなアイドルを求めさすらう君も、アテナに夢を託すのだ。

残った2人は、だって？……まぁ、彼らにも期待してみましょう！



麻宮アテナ

年齢 17歳
身長 163cm
体重 50kg

SNK女性キャラの元祖。女子高生サイキックソルジャーで、現在はケンスウと共に中国の老師の下で修行中である。サイキックパワーを利用した攻撃や、高いジャンプ力と素早い動きを駆使した機動力で女の子のパワー不足をカバーしている。



シイ・ケンスウ

年齢 18歳
身長 172cm
体重 61kg

アテナと共に老師の下で修行を受けていたサイキックソルジャー。アテナとは良きライバルであり、友達。しかし、ケンスウは既にアテナのことを彼女だと思っている。スピードは標準で攻守のバランスのとれたキャラクター。



チン・ゲンサイ

年齢 88歳
身長 164cm
体重 53kg

アテナとケンスウの師匠であり、酔拳の達人。今回はアテナとケンスウの修行の成果を試すため、というのが参加理由であるが、本当は大会の奥底に流れる不穏な影を感じていたからである。普段はただの酔っ払いだが、闘いとなると圧倒的な強さを見せる。



制服姿で登場の元祖SNKヒロイン、アテナ。この後変身だ。



アテナの近距離大キック。アテナの技は格好いいものが多い。



酒を吹いたりするあたり、さすがは酔拳の達人だ。

ケンスウもまた、かなりスムーズな動きと技が特徴だ。







極限流空手チーム（メキシコ）

リョウ・サカザキ
ロバート・ガルシア
タクマ・サカザキ



リョウ・サカザキ

世界で最強なのは、日本武道。もちろん極限流だということを世に知らしめるため、再び闘いの場に登場した3人組だ。心優しき無敵の龍、リョウ・サカザキ、最強の虎、ロバート・ガルシア、そして師匠のタクマ・サカザキ。この3人がそろえばもはや何も言うことはない。

今回は、気力に関係なく必殺技を出せるようになり、優勝も十分狙えそうだ。ただし、ゲームバランスをとるため、さすがに若干の技の変更も予測される。果たしてどうなるのか？

年齢　23歳
身長　179cm
体重　68kg

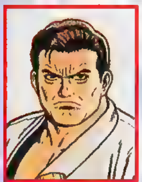
彼は、父であり師匠でもあるタクマと、親友でありライバルのロバートと極限流空手の修行に来ていた。そこへ「キング・オブ・ファイターズ」の招待状が届けられた。この時リョウは、ユリがこの大会に出場していることは全く知らなかった…。



ロバート・ガルシア

年齢　23歳
身長　180cm
体重　85kg

タクマ、リョウ父子と共に極限流空手の修行を目的に、メキシコに滞在していたロバートの元にも大会の招待状はやって来た。メキシコ修行の成果を確かめるため、「キング・オブ・ファイターズ」へ腕試し目的で参加する。



タクマ・サカザキ

年齢　49歳
身長　180cm
体重　70kg

極限流空手道場のメキシコ支部を設立したタクマは、修行のためリョウ、ロバートの2人を率いてメキシコにやって来た。その折、彼の元にも大会の招待状は届き、リョウ、ロバートの修行の成果の確認と自身の腕試しのため、大会に参加する。





強いぞ、龍虎の拳チーム。覇王至高拳のパワーをとくと見よ。



リョウの暫烈拳がユリにＨＩＴ。宙に吸い上げられるユリ。

気力ゲージはないので、虎煌拳を連発できる。



華麗なロバートの空中戦。まさにドリームマッチだ。



餓狼伝説でお馴染みのチーム（イタリア）
テリー・ボガード
アンディ・ボガード
ジョー・ヒガシ



言わずと知れたこの3人。餓狼ファンのみならず、このチームに魅力を感じないという人は、まずいないであろう。
従来の必殺技なども、もちろん健在だ。
ただ、グラフィック的なことや技の性質についてはまだ詳しく述べることはできないのだが、突進系の技でガンガンに攻めていけるキャラなので、おもいっきり暴れまくりたい人にお薦めだ。



テリー・ボガード

年齢 23歳
身長 182cm
体重 77kg

今回、リゾートを兼ねてイタリアに修行に来ていたところへ、「キング・オブ・ファイターズ」の招待状が来た。またかと、うんざりしながらも、新たな悪の影を背後に感じ、真相究明と新しいチーム対戦システムでライバルたちと拳を交えるため、今大会に参加する。



アンディ・ボガード

年齢 22歳
身長 171cm
体重 69kg

兄、テリーと同じく「キング・オブ・ファイターズ」の招待状を受け取った彼もまた、背後にうごめく影に気付いてテリーと同じ心境で今大会に挑む。実は、舞が出場していることも気に掛かっているらしい…。



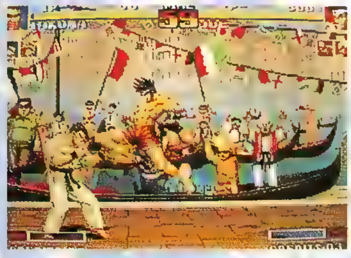
パワーウェーブ一発後のペアはどこを見てるのだろう!?



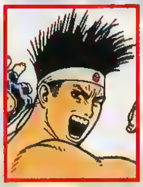
ライン飛ばしに見えるが、ここではふっ飛ばし攻撃。



ライジングタックル、リョウに炸裂!



文のこの跳び込みに悩まされた人も多いはず…。



ジョー・ヒガシ

年齢 22歳
身長 180cm
体重 72kg

彼もまた、テリーとアンディの2人と同じ目的で闘いに参加するのだが、どうやらそれは表向きの理由らしい。要するに、強い奴と闘えるのなら彼にとって理由など、どうでもいいらしいのだ。ボガード兄弟と3人チームで3度目の闘いに挑む!



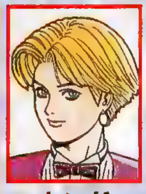
超華やか！
今大会唯一全員女性のチーム
（イギリス）

キング
ユリ・サカザキ
不知火舞

このチームは、各々がもっている必殺技がどれも爽快。特に、キングのベノムストライクなどは、龍虎の拳Ⅰに近い切れ味を持っているかに見える。が、これは全体的高速化（現時点で）によるものかもしれない。いずれにしろ、気力を気にせずにバシバシ撃てるのは魅力だ。

ユリや舞なども、使っていても違和感はほとんどない。うまく使えば、上位に君臨するかもしれないチームだ。

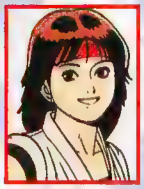
気が付いたことといえば、あの舞の胸の揺れ方…すごくリアルでよいので、舞使いの人はハッスルして町内を走り回らないように注意しよう。



キング

年齢 23歳
身長 175cm
体重 58kg

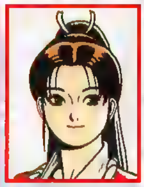
格闘技の世界から足を洗い、イギリスでバーを経営していた彼女の元にも大会の招待状が届いた。既に格闘の世界から身を引いており、出場するつもりもなかったが、ユリと舞の強力な説得で再び闘志を蘇らせることとなり、大会へ参加することになった。



ユリ・サカザキ

年齢 19歳
身長 168cm
体重 50kg

リョウの妹である彼女の元にも大会の招待状は届いた。そして兄であるリョウにチーム結成の相談を持ちかけたところ、当然のごとく反対を受け、リョウは早々とタクマ、ロバートとチームを組んだ。これに腹を立てたユリは、舞とキングの二人と組むことになった。



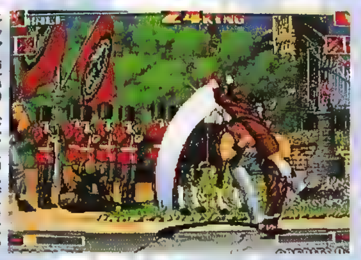
不知火舞

年齢 19歳
身長 164cm
体重 50kg

大会の招待状は受け取ったものの、アンディはテリー、ジョーとチームを組み、他の知り合いは行方不明。困惑していた舞のところに同じような境遇のユリが現れ、チーム結成を持ちかけられた。出場を二つ返事で引き受けた舞は、ユリと共にキングの下を訪れた。

もちろん、ムササビの舞も健在。早く使ってみたいね。





キング使いの人は、この後どうなるかは見てのお楽しみ。



ユリのケツアタック。跳ぶ距離が長くなったような…!?



悪鬼羅刹も目を伏せる、
恐怖の老婆…今、再び!

豪血寺一族2

あれから1年、大変なことが起こっちゃいました。

担当:TKO

いったいどこの誰が、この恐ろしい闘いが再び始まるであろうことを予測し得たであろうか…これを「業」と呼ぶのであれば、それはあまりにも罪深すぎる…合掌。

え、何がそんなに「業」が深いのかだって?聞いてからビビるなよ…初めてコインを投入したプレイヤーすべてを絶句させたという(噂の)、あの豪血寺一族が、パワーアップしてゲーセンに帰ってきたのだ!!

(SE:トッカータとフーガ)

…と、能書はこのくらいにして、まずは何が新しくなったのかチェックしてみよう。

キャラクター総数は13人の大所帯!

大所帯という言葉が、なぜかピッタリハマってしまう…といっても13人全員が血縁なんだから、当然といえば当然かも。

ちなみに内訳は、旧キャラ8人に加えて新キャラが5人。前作のキャラはまだしも、新キャラ5人については現在手元にある資料では、写真だけで名前すらも分からない。

唯一わかっているのは『変身キャラがさらに追加されている』ということだけで、他はまるっきり『謎』の状態。

ただし新キャラ一同、豪血寺一族の血縁であるということを考えれば、格闘増刊2に掲載された『豪血寺一族・家系図』のどこかに名前くらいは隠れているのではないか?はたまた別の見方をすれば、何らかのヒントがあるのでは…?などという憶測も成り立たないこともない。

とりあえず、新キャラに関しては「豪血寺一族」の血潮が流れているということを考えれば、唯一人とてタダモノでないことだけは、容易に想像できよう。

グラフィックパターンも大幅に追加!

これは、前作と写真を並べて見比べれば一目瞭然。

大きく変わった部分はもとより、一見前作とさほど変わらないように見えるキャラクターの姿勢や攻撃パターンも、実は相当にリファインされている模様なのだ。

特に妖怪老婆シスターズに関しては、手元の資料に「お梅の変身もさらにパワーアップ。より愛らしくなりました」とあるので、フリーク(いるのか?)は刮目して待つべし!ってな感じだ。

また、背景となるステージ



こ、これだけでも十分インパクトはあったのに…(前作)。



…なにも、ここまで凄くしなくても…うぷっ…。



む、右側に見慣れないキャラが!背景キャラもかなり怪しい。

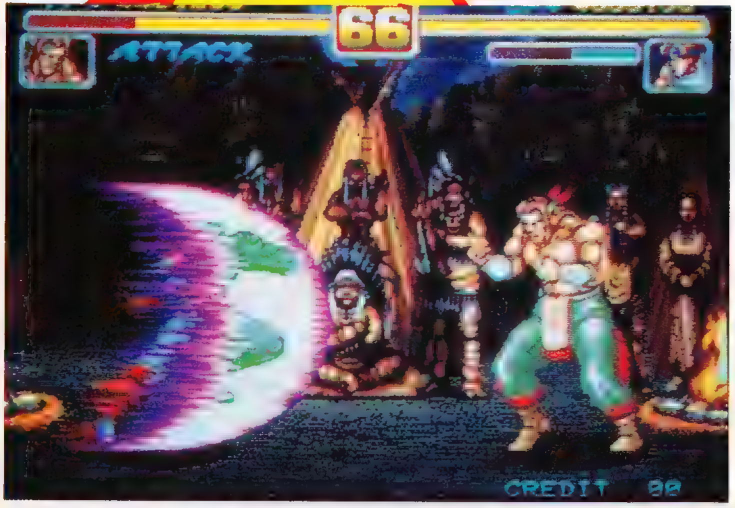


体つきも変わってるし、必殺技のポーズも全然違うね。



こちらは前作の流炎昇。描きこみや色調の違いは明白だ。

スクープ



どハデでまぶしい「豪２」の青炎烈傷斬。

の色調や描き込みも、多重／ラインスクロールを使用して、ぐーんとスケールアップ。

こういった部分にも、開発の力の入れ具合というものがグッと伝わってくるぞ。

より派手に！豪快に！必殺技を一新

破鳥才蔵の必殺技「青炎烈傷斬」を、前作のグラフィックと見比べてほしい。

突っ込みのグラフィックがリファインされているのはもちろんだが、派手さという点では明らかに「豪2」のほうが上回っている。

資料によれば「当社比217%、派手になりました」となっているので、「自分の使っていたキャラの必殺技って、どうなってるのかなぁ？」なんて思いを馳せるのも、また一興でしょう。

陳念とかギースが、拳から炎を噴き上げて相手をタコ殴りにしちゃう…とかね。

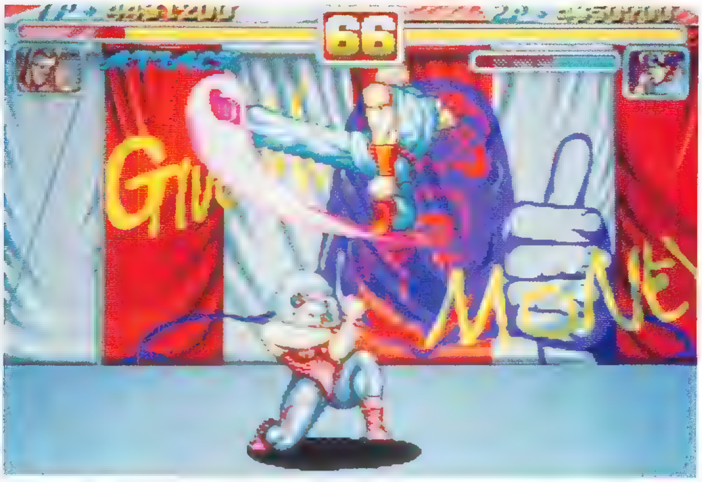

こちらは"旧"青炎烈傷斬(前作)。

全キャラクターが「一発奥義」を取得！

実は、これに関しては本当に正体不明（申し訳ない）。

ヒントらしきものとしては、ゲーム画面のライフゲージの下にある「青いゲージ」が見るからに怪しいものの、それがどういったものであるのかは、今の段階では想像するしかない。

一発奥義と題するぐらいだから、それ相応に凄いモノを期待しよう（お梅のは、特に凄そうな予感がする…）。



ライフゲージの下にある、あの青いゲージが超アヤしい。

前代未聞！BGMはすべて歌謡曲！

ついにここまでやっちまったというか、来るところまで来てしまったと言うべきか…。

前作のバッファローステージには実際の肉声によるBGMが入っていたし、開発者とのインタビューの際に「大山礼児のステージには歌を入れるはずだったが、容量の関係で入らなかった。次回作では、すべてのステージに歌を入れたい」と音楽担当の人が無念そうに語っていたが…。


前作のバッファローステージ。BGMが「歌って」いる。

そのまさかとは思っていたが、いざ実践されたとなると、やはりビビってしまう。

ステージが始まるごとに歌が流れるという、さながら金太郎飴状態の歌謡BGM。

恐らく、ノーマルな感じの歌は1曲たりともてあるまい(あってもいいけど)。

ゲーセンに入荷したら、可能な限り筐体のボリュームをアップして対応してほしいものだ。

従来までの爽快感あふれる要素はすべて継承

操作系は前作同様、8方向レバーと弱、強のパンチ／キックによる4ボタン制。

2段ジャンプに加え、前方ダッシュ／バックダッシュを全キャラが標準装備し、すべての通常動作に対して必殺技によるキャンセルがかけられるのも『前作と同様』。

空中を意識したという、縦2画面、横4画面の計8画面で構成された広大なフィールドも、もちろん健在だ。



もしや、このステージでは例の応援歌が歌で流れるのか？

直すべきところは直し、残すべきところは残す、ということですな。

これなら、前作をプレイしていた人はもとより『豪2』から始める人にも安心のシステムといえましょう。

容量使いまくりの、なんと気合の222メガ！

どこぞのおハコを奪うかのような、オーバー200メガという大容量。まさに気合凝縮、いやがおうにもゲームに対する期待で胸が膨らんでしまいますな。

あの「世紀末老婆」お梅が、君たちの眼前に現れる日は、そう遠くないはずだ。

来たるべきその日がくるまでは、穴があくほど『お梅』の写真でも眺めて、気合を入れて待っていよう！

スクープ!

爆激格闘・堂々見参!!

KAISER KNUCKLE™

カイザーナックル

新(ニュー)システムを満載して、タイトーからいよいよ対戦格闘が登場する!! 小、中、大、など1レバー6ボタンのシステムを駆使して、華麗に激戦を勝ち抜け!!

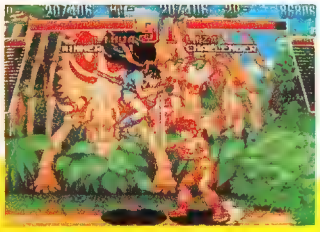
担当:トロッコ松山　MAN次郎

「優勝者には、1000万ドルの賞金を与える！」

この魅惑の触れ込みとともに、全世界のあらゆるメディアに格闘大会開催の文字が躍った。

そして集う9人の格闘家たち。富を、名声を、そして大切なものを取り戻すため、彼らは己の腕だけを頼りとして大会に臨む。

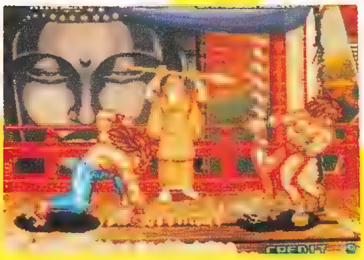
しかし彼らはまだ知らない。最強を極めれば極めるほど、己の身に絶望的に迫り来る、大会に隠された恐怖の真実を。



これが大会に出場する剛の者たちだ。

いよいよ満を持して、タイトーからも対戦格闘ゲームが登場する。過去に対戦恐竜ゲームで我々のド肝を抜いたタイトーが、今度は人間同士のセメントマッチで勝負するー

プレイヤーキャラは世界各国から集まった猛者ども計9人。空手家から居合道、忍者はモチロンのことダンサーから族の頭、果てはミュータントまで、幅広いニーズに応える個性豊かな顔ぶれが揃ってるぞ。



床も壁も背景も、そして観客さえも、無事では済まない。

ここで画面の左右端に注目してもらいたい。「CRUSH」と表示されたゲージが目にとまるはずだ。このゲージこそ、このゲームのウリの一つ「クラッシュゲージ」なのだ。

このゲージは、相手の攻撃を受ければ受けるほど、要するに自分がダメージを受けるほど加算されていく。そして、ゲージが溜まって鬱憤が頂点に達した時、初めてこのクラッシュゲージが発動する。



クラシュゲージで一撃雷殺!!

ゲージの使い方は至極簡単。ゲージがMAXになった時点で敵に何らかの必殺技をヒットさせると（自分が持っている必殺技なら種類問わず）、画面を覆う雷光とともにクラッシュパワーが炸裂するぞ。このクラッシュゲージパワーを使うと、通常の必殺技の1・5倍のダメージを与えることが可能なのだー

できるだけ威力のある必殺技をたたき込んで、積もりに積もった積年の恨みをはらしてやれー

なお、蓄積したゲージパワーはラウンドが変わっても継続されるぞ（対戦相手が変わると0に戻ります）。

対戦フィールドは、ゲームが始まる場所を中心として、左右に1つずつ、計3フィールドで構成されている。

プレイヤーが壁際で投げなどを行うことにより壁が破壊され、初めて左右にフィールドが広がるのだ。



壁が壊れてフィールドが広がるぞ。

なお、前述のクラッシュゲージを使った必殺技を使用すると、威力の余波を受けて(?)背景が破壊される。その際、3つのフィールドのどこかに炎が発生する（炎のかわりに電気が発生するステージもアリ）。

その炎上している場所で必殺技攻撃を行うと、炎の恩恵を受けて攻撃力がアップするのだー

普通のしがない必殺技飛び道具も、このフィールドで放つことによりファイヤー飛び道具と化するのだー（が、特殊効果が得られる必殺技は1キャラにつき1つだけ）

もちろん、クラッシュゲージと併用して効力を発揮するので、遠慮せずにズガスとぶちかましてやろう。



飛び道具に炎がまとう!!

各キャラには、隠された通常必殺技のほかに、やみくもに素晴らしい一撃必殺の威力を持つ、必殺技が隠されている。どのような条件でその技が発動するのか、今はまだヒ・ミ・ツだが、頑張って隠された奥義を引き出してほしい。



敗者に明日はない。強くなれ若人(わこうど)よ。

その他、各キャラには空中フェイント技や、空中でダメージを受けた敵を落下までに再攻撃できる追い打ち技などが備わっている。

やればやるほど味が出そうなこのゲーム、タイトーの激烈な挑戦状、受けて立つか？



　一応、このゲームの主人公[illegible]の下心には呆れるのを通り越して[illegible]すがタイトル[illegible]、やりおるわい。[illegible]技「瓦砕撃」など、ソツのない技が揃っているぞ。

　女の子に[illegible]たらしくメキメキ上達。腕は[illegible]
　小汚い下宿でゴロゴロしな[illegible]金とモテるかもしれないとい[illegible]決意する。



これが絶対対[illegible]

鬼孔拳	↓↘→+Ⓟ
瓦砕撃	→↘↓↙←+Ⓟ
断空牙	→↓↘+Ⓚ

和也（日本）

格闘スタイル：空手
生年月日：３月27日（18歳）
性格：女好きでのーてんき
欠点：ファッションセンスなど感覚がちょっとズレている
趣味：目立つこと
嫌いなもの：努力と修行
目的：有名人になって女の子にモテること





J.マッコイ（アメリカ ロサンゼルス）

格闘スタイル：ボクシング
性格：お調子者だが面倒見のいい兄貴分
欠点：猪突猛進でこうと決めたら絶対に曲がらない
趣味：ハープ（ハーモニカ）
嫌いなもの：エリート意識や優越感に浸っている奴ら
目的：自分と子供たちの夢である「世界チャンピオン」になること

[illegible]バイトをしながらボクシングジムに通っているマッコイは、[illegible]金が足りず、ストリートファイト[illegible]ていた。
　同じような境遇に育った孤児の少年ジャンとともに「いつか[illegible]間の奴らを見返してやる」という夢に燃えていた。
　そんなとき[illegible]担するなら現チャンピオンと[illegible]ショナーが言ってきたのだ…。
　[illegible]なり使いやすいぞ。

ブーメランクラッシュ	←ため→+Ⓟ
ジェットアッパー	←ため→+Ⓚ
サンダーボルト	↓タメ↑+Ⓟ

バーツ（アメリカ シアトル）

格闘スタイル：マーシャルアーツ
生年月日：７月６日（23歳）
性格：責任感が強く、頭より先に体が動く直情径行型
欠点：恋人のセーラに頭が上がらない
趣味：バイク
嫌いなもの：弱虫と卑怯者
目的：自分のミスでケガをさせてしまったセーラの脳手術の費用を得るため



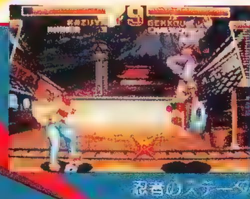


攻めて攻めて攻めまくれ!!!

オーラキャノン	↓ため↑+Ⓟ
ムーンサルトスマッシュ	↓ため↑+Ⓚ
サンダーナックル	←ため→+Ⓟ

米・シアトルの暴走族、サンダーヘッドのリーダー。
　ある日バーツは、最愛の恋人セーラにプレゼントを贈ろうと郊外に連れ出すが、不注意から居眠り運転のトラックと事故を起こしてしまう。
　その結果、セーラは脳障害を負い、目覚めることのない眠りについてしまった。
　莫大な手術費用を得んがため、彼は格闘大会に臨む。彼だけの眠り姫を助けるために。
　妙にシリアスなストーリーで、実はこいつが主役ではないかと錯覚してしまうのだが。
　通常技のリーチはそこそこあるものの、すべての必殺技が溜め技のため、どうしても待ちになりがちだ。早めに攻めのパターンを作ってしまえ。





忍者のステージ、手裏剣だ。

武幻忍者の末裔。普段は映画、舞台のスタントマンとして暮らしている。

同門の忍者は情けないと嘆くが、修行のついでに飯も食えると当人は楽観的である。

ある日、新聞に格闘大会参加者募集のチラシが入っているのを見つけた彼の師匠は、破格の賞金に目が眩み、賞金10億円を得たものに免許皆伝を授けるとの問題発言をする。

師匠を誰よりも尊敬する月光は、免許皆伝を得るために大会に出場する。

言うまでもなく、スピード命の忍者キャラである。忍者の必需品、飛び道具手裏剣はもちろんのこと、2段ジャンプもお手のモノだ。連続技もおまかせってトコですな。

黒十字	↓↘→+Ⓟ
回転黒十字	空中で↓↘→+Ⓟ
地獄独楽	↓↙←+Ⓚ

月光(日本)

格闘スタイル：忍術
生年月日：5月20日（24歳）
性格：生真面目でお人よし
欠点：生真面目すぎるところ。あわてものでもある
趣味：修行
嫌いなもの：女の子（苦手?）
目的：免許皆伝を手に入れること



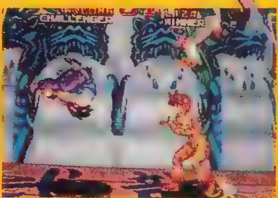
貧農の家に生まれた彼は幼くして身売りされ、台湾マフィアの腕利き刺客として成長する。

しかし、ある日、河原で毬遊びをする子供たちに「平和の安らぎ」を感じ、マフィアからの脱会を決意する。

だが、マフィアの首領、王から「3カ月以内に1000万ドルを用意しろ」との交換条件を提示されてしまった。彼は、自由を掴むため、噂に聞いた格闘大会に出場する。

中国人＝カンフー使い、これ常識。

飛び道具から対空まで、一通りの技を備えているけど、動きにスキが多いかな?



これを使えば、相手と間合いをつめることができる。

龍激拳	←↙↓↘→+Ⓟ
龍気斬	→↓↘+Ⓟ
翔天龍舞	←↙↓↘→+Ⓚ

武龍(中国)

格闘スタイル：カンフー
生年月日：10月28日（25歳）
性格・人間を蟻の集団みたいにしか考えていなかった。が、ある事件をきっかけとして、少しずつ変わっていく
欠点：人間味に欠け、常に無表情
趣味：新しい暗殺拳を編み出すこと
嫌いなもの：人を殺めること
目的：マフィアからの解放





一気に間合いを詰める霞斬り

ある日、人の良い父がだまされて家は破産する。新格闘技の道場は潰れ、幼かった彼女は父母と別れ、祖父と共に山奥に落ち延びていった。

それから10年の時が流れ、格闘家として立派に成長した彼女は、別れ別れになった父母を探して、また、お家復興を目指して旅に出た。

居合抜きの達人の梨花。技の一つ一つが容赦ない強力さを誇り、接近戦ではかなりの強さを発揮するだろう。

中でも変移抜刀霞斬りが強力かつ奇襲に最適。

梨花（リーファ）(中国)

格闘スタイル：居合道
生年月日：8月28日（16歳）
性格：勝ち気で気が強く、力には屈しない
欠点：男に免疫がなく潔癖。融通がきかないところもある
趣味：銘刀コレクション
嫌いなもの：弱いものいじめ
目的：お家復興ならびに行方不明になっている父母を探す

居合斬り	↓↘→↗+Ⓟ
無影活殺剣	←↙↓+Ⓟ
変移抜刀霞斬り	↓↙←→+Ⓟ



ライザ（ブラジル日系三世）

格闘スタイル：アマゾン仕込みの自己流狩猟術
生年月日：12月6日（18歳）
性格：基本的に明るい楽天家だが、かっとなりやすい
欠点：短気なところ
趣味：木の実でアクセサリーを作ること
嫌いなもの：見た目で判断し、野蛮人扱いする奴ら
目的：豪華な衣装を手に入れて、夢だったリオのカーニバルの女王様になるため

アマゾンの奥地で平和に暮らしていた、陽気なラテン娘。いつもいっしょのオウムとサル、友人達と[illegible]。この国のカーニバルのことを[illegible]、一年かけて収集したキレイな鳥の羽根で美しい衣装をつくり、めいっぱいのおシャレをして出かけた彼女だったが、念願の女王コンテストでまさかの予選落ち。[illegible]を果たすため、[illegible]の衣装をママにねだってはみたがすげなく断られ、「それじゃあ自分で工面するわ」と大会出場を決意した。

スキの小さなオウム、サルを使った闘いがメイン。しゃがみ強キックはかなりの使い手があるぞ。



パットじゃなく反撃、そのげこだわり。

エスタール	↓ため↑+Ⓟ
トト	←ため→+Ⓟ
キキ	←ため→+Ⓚ



ヘッドクラッシャー	↓↘→+Ⓟ
マジックハンド	→↘↓↙←→+Ⓟ
暴れ泣き	パンチ連打

ドイツのいまだ知られていない古城で、実験により生まれたミュータント。城の中で己の醜さを呪いながら、ただ無意味に日々を送っていた。庭の草花の手入れに充実した日々を送ったという説もある。そんな彼を哀れに思ったのか、助手のヘルガが彼にささやいた。人として秀でたものを万人に認めさせたなら、博士が人間にしてくれるかもしれないと…。その日彼は、こつぜんと姿を消した。

とにかくリーチが長いので、相手をどうやって近づけないかがポイント。自分の間合いをつかめ!!

怖いよ～、こっちくるなー。（お前の方が怖い）



人造人間8号、マルコ（ドイツ）

格闘スタイル：？
製造月日：6月6日（3歳）
性格：おとなしくて温厚、気が小さく優しい面をもつ
欠点：とっても臆病で怖がり
趣味：花壇の花に水をやること。歌うこと（オンチ）
嫌いなもの：ねずみ
目的：人間になること



行きつけのディスコでボーイのアルバイトをし、収入はすべてレッスン料に消えているというのに、時折あるオーディションでは端役にすら選ばれたことがない。

彼の才能は自他ともに認めるものなのに、人種差別や財力の有無が彼の行く手をはばんでいたのだ。ヤケになり、酒と女に溺れる日々が続いた。

そんな時、酒の話がボギーの目に飛び込んできた。莫大な賞金のかかった格闘大会が近々催されるというのだ。

しなやかな体から繰り出すブレイクダンスを応用した攻撃は、プレイヤーの目を引くものがある。



ボギー（アメリカ　ニューヨーク）

格闘スタイル：ブレイクダンス
生年月日：2月15日（25歳）
性格：思い込みが激しく、とことんやらないと気がすまないタイプ。二重人格に近いほど気分の浮き沈みが激しい
欠点：自惚れが激しい
趣味：音楽を聴くこと、踊ること
嫌いなもの：芸術を理解しない野蛮人
目的：ブロードウェーの舞台に、そして世界に通用するスーパースターになる

ストームダンサー	←↙↓↘→+Ⓚ
ホイールスピン	↓↙←↖+Ⓚ
リスキーステップ	↙↘↖+Ⓚ

闇に生まれてイッヒッヒ

いよいよ今号から攻略開始のヴァンパイア。まずは2人のボスキャラ紹介からCPUの基礎攻略、そして対戦での闘い方をキャラ別に攻略だ。



C・LAN

いよいよ発売となったヴァンパイア。今回はこの見開きでの新情報、そしてCPU戦攻略、キャラ別の対戦攻略の三部構成だ。

飛び道具の優先度 後出し有利理論

このゲームでは、飛び道具同士がぶつかると、相殺されずに押し合って、どちらかが残る。一体どういう理屈で勝ち負けが決定するのか？

各飛び道具は、飛行距離が決まっている。同じものでも押すボタンで距離が変わってくる。小→大の順に長くなっている。

ここで、デミトリのカオスフレア大の距離を10、モリガンのソウルフィスト大の距離を8とする。この2つを同時に撃ち合ったとしよう。

例えば、カオスフレアが4、ソウルフィストが5移動した時点でぶつかったとすると、カオスフレアは残り6、ソウルフィストは残り3の移動力がある。

つまり、カオスフレアがこの場合勝ちになり、6－3＝3だけ衝突点から飛んで消える。端的にいうとこういう感じで、つまりが「飛び道具は後に出したほうが有利」だということだ。これはぜひとも覚えておこう。



ひきつけて出せばまず勝てる。あんまりひきつけすぎてくらわないように。

ジャンプ技は2回出しOK！

ジャンプして小攻撃を出した後のみだが、着地前にもう一度技を出すことができる。2回目の技は小、中・大、必殺技、なんでもいい。しかも2回目を出す前ならば空中ガードもできる。一つ注意するのは、小攻撃を昇りで出さなくては2回目がほとんど間に合わない点だ。コンボにすることも可能で、昇りでフェイントをかけ、本命の下り攻撃を当てるという使い方がメインになりそうだ。



空中ガードもキャンセルできる（写真はビーストラッシュの出かかり）。

ガードキャンセルは目押しの必要なし

狙って出すのはなかなか難しいガードキャンセルだが、実はタイミングさえあえば目押しの必要はない。何が言いたいのかというと、フェリシアのローリングやオルバスのスクリュージェット、モリガンのスペシャル技バルキリーターンなどは連続して削れる技である。このときにレバガチャ＆ボタン連打をすれば、必殺技が簡単に出せる。もちろんそれなりに強い技でなくてはならないか…。

空中ガードもキャンセル可能で、必殺技に限らず通常技も出せるぞ。

裁きの闇

アナカリスを使うならば絶対に狙わなくてはならない技、それが「王家の裁き」だ。偉大なるアナカリス王にたてつく者には情けをかける必要は微塵もない。5000年の眠りを妨げた愚か者たちの結末をとくと見るがよい。そして王国の再建を目指して[illegible]くるのだ。



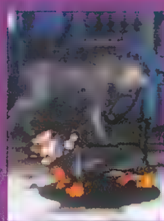
モリガン



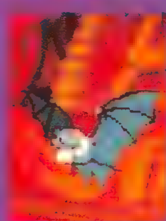
ザベル



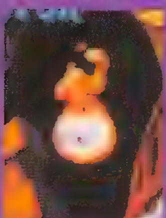
ビクトル



ガロン



デミトリ



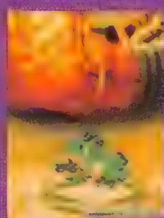
バイロン



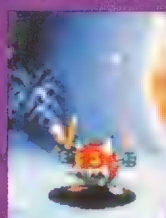
フォボス



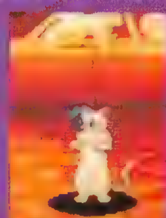
サスカッチ



オルバス



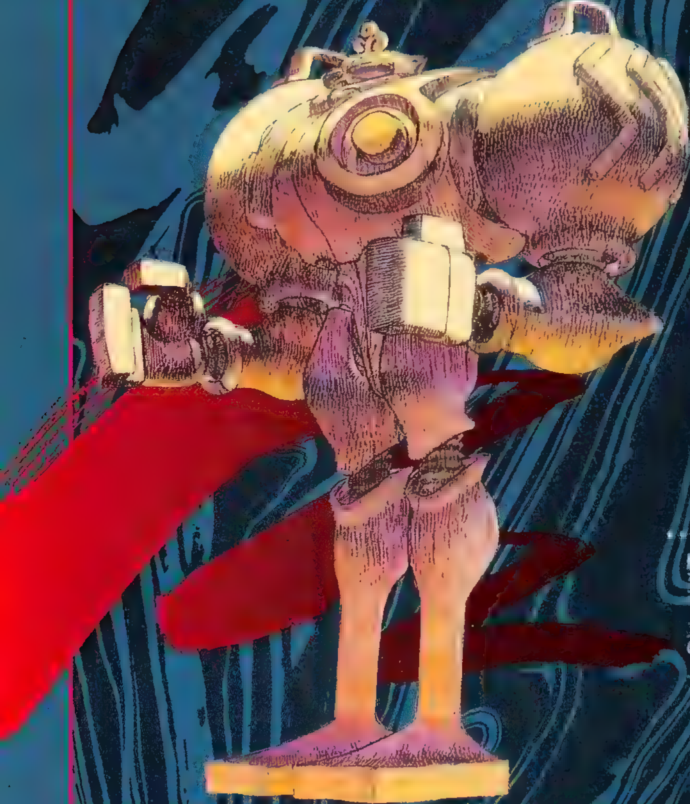
ビシャモン



フェリシア



アナカリス



古代の番人
フォボス
Robot PHOBOS

種　族：ロボット
本　名：フォボス
出身地：メキシコ
製造年：520AD

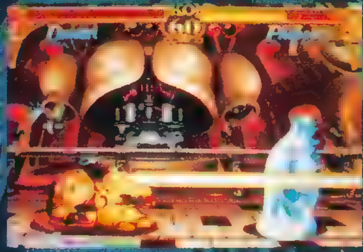
製造後に起こった地殻変動により地中深くに埋没し、機能を停止していたロボット。地球を征服すべく飛来した宇宙人に反応したのか、再び動き出した。
究極の番人として創られたフォボスは、邪悪なものから中央アメリカを守るべく、古代マヤ文明人の手によってプログラムされている。



大パンチ系の技らしい。これのみで4～5回ヒット。



勝ちポーズの1つ。



実は[illegible]が成るレーザー。

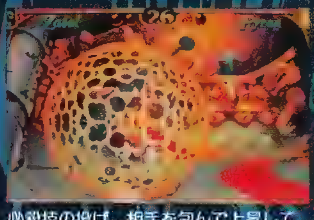
灼熱の知的生命体
パイロン
Alien PYRON

種　族：宇宙人
本　名：パイロン
出身地：ヘルストーム星
生　年：－－

惑星ヘルストームで誕生したパイロンは、全宇宙を支配するため、最強の力を[illegible]れた知的エネルギー生命体である。よってこの世に存在するものはすべてパイロンに従わなければならないのが秩序であり、ダークストーカーズの存在は許されざるものと考えている。
パイロンの身体は本来目に見える物体ではないのだが、今回のダークストーカーズとの闘いの場では〝地球のルール〟で闘うために人間の姿を装っている。



飛び道具。空中からも出してくるぞ。



必殺技の投げ。相手を包んで上昇してたたきつける。



無敵技つきトリッグ[illegible]の攻撃。



自キャラと敵キャラ、両面から攻略

ヴァンパイア対CPU攻略法

今回は最初の10人をまとめて攻略。どのキャラを使っている人でもよく読んで考えれば路が開けるはずだ。

今回は、発売直後ということもあり、2Pという少ないページ数だが基本の対CPU攻略をまとめてみた。詳細な表現はできないが、最初の10人に対しては、すべての組み合わせをできるだけ表現したつもりだ。ここからは、この攻略法をたよりに、自分でパターンを探していってみてほしい。

まず、最初に自分のキャラを使った場合どのように攻めたらいいかを紹介する。次にCPUのキャラ別に、CPUの弱点を説明してみた。画面から攻略法を考えてみよう。

これらのキャラを選んだ場合のCPU攻略

ヴァンパイア デミトリ

離れてカオスフレアを連打し、ジャンプしてきたら大足払いで返していくのが基本。大足払いで返すときは、小のカオスフレアを出しておくこと、近づかれたら、バットスピンで左右を入れ替わって逃げる。

ミイラ男にはジャンプしたところにダッシュデモンクレイドル、フランケンにはバットスピンが有効。サスカッチには大パンチ連打がよい。



ひたすら撃て、カオスフレア。スペシャルならなお強力。

狼男 ガロン

しゃがんで待ち、中足払いかしゃがみ中パンチで牽制する。ジャンプしてきたらクライムレイザーで倒そう。キャットウーマンの突進型必殺技も、すべてクライムレイザーで倒せる。

とびこみの強いヴァンパイアなどは、しゃがみ大パンチを対空技に代用する。ちなみにフランケンは、中足払いをぎりぎりの間合いまでひき寄せ空振りすると大パンチを出してくるので、そこにクライムレイザーを当てる。

また、ヴァンパイアにはジャイロアタックを画面端で出すと、デモンクレイドルを空振りしてくれるので、そこにギガハンマーを入れる。半魚人にはジャイロアタックのみでよい。



しゃがんで中足払いで牽制しつつ、クライムレイザーだ。

フランケン ビクトル

ギガバスターを出して、中足払いで固め、再びギガバスターというパターンで相手の体力を削ることができる。狼男、キャットウーマンなどに有効。



ギガバスターでどんどん削っていくのがいい。大足払いも強いぞ。

キャットウーマン フェリシア

ほとんどの敵に対して、デルタキックがとても有効。デルタキックを出して、着地したら大足払いをオートさせて固めていくといい。間合いに応じて、小・中・大のボタンを使い分ける。

ほかに、弱いがしゃがみ大パンチが対空技に（対アナカリス用）、立ち大キックがオルバスなどに使える。



デルタキックは超強い。どんどん使っていこう。

[illegible]サムライ ビシャモン

基本は待って、近づいてくるところをしゃがみ中・大パンチで牽制する。キックボタンのしゃがみ居合斬りを時おり出す[illegible]くらってくれる[illegible]。

また、[illegible]しゃがみ大キックがとても強いので、ゾンビ、サキュバスにはどんどん跳びこんでいける。サスカッチはしゃがみ大パンチの先をガードさせると雪を吐くので、そこを跳びこむ。

また、アナカリス、オルバスには[illegible]刃が非常に有効。



ジャンプ大キックの跳びこみが強い。サキュバスにも楽勝。

半魚人 オルバス

ポイズンブレスが強いので、ひたすらポイズンブレスを出すパターンが有効だ。毒で麻痺したら、すぐ大スクリュージェットを当てる。当てたあとは投げを狙って、投げることができる場合が多い。

また、無敵技のないミイラ男やキャットウーマンには、ドリルキックから投げるパターンが有効だ。ちなみに、モリガンには起き上がりに立ち中パンチ→しゃがみ大パンチと目押ししてつなぐと、必ずくらってくれる。



ひたすらポイズンブレス[illegible]スクリュージェットだ。

ゾンビ ザベルザロック

大のドリルキック（レバー下＋大Ⓚ）で突っこみ、つか

んでしまうのが基本戦法。いつでもかんたんに[illegible]たつが[illegible]む。つかんでしめ[illegible]よう。フランケンには、レバー入れ大パンチの先をガードさせ、ジャンプしてデスハリケーンを出すとよくくってくれる。狼人には、レバー入れ大パンチの先を[illegible]ようにするとよい。



[illegible]

サキュバス モリガン

ジャンプソウルフィストでひたすら削っていくのが基本パターン。ゲージがたまったらバルキリーターンでガードの上から削っていくと、さら[illegible]



ひたすらジャンプからのソウルフィストで削る。

に効果的。いったん倒したら、ベクタードレインで投げはめできるキャラも多い。投げたらすぐダッシュして、タイミングよくコマンドを入れる。悪霊サムライ、フランケンなどがはめやすい。待つ場合の対空技は、立ち[illegible]が有効（対ヴァンパイアなど）。

ミイラ男 アナカリス

王家の裁きを出しているだけでかなり当たってくれる敵も多い。ファンニで追いかけて、しゃがみ小・中・大パンチや、立ち小キック・中パンチでダメージを与えよう。王家の裁きがあまり通用しない相手には、待つ[illegible]。近づいてきたらしゃがみ中パンチで押し戻し、飛んできたらしゃがみ大パンチで返していく。



対空技の[illegible]は、[illegible]せるようにする。

ビッグフット サスカッチ

少し離れて、飛び道具のビッグスノーを連打しているだけでかなりいける。ゲージがたまったら、ビッグフリーザ[illegible]



[illegible]

ーを使うといい。対空技は、しゃがみ大パンチと立ち大パンチ。ビッグタイフーンも跳ぼうとするところに当てることができる。



ビッグスノーがとても強力。ほとんどこれだけでいい。

これらのキャラに出会った時の対CPU戦

VS ヴァンパイア デミトリ

こちらから攻撃すると強いので、ひたすら待つのが一つの方法。するとジャンプしてくるので、対空技で落としていく。早めに出る対空技がないと難しい。デモンクレイドルをガードしたあとの隙ももちろん狙っていく。

VS 狼男 ガロン

ダッシュ攻撃を警戒して、立って待つ。ビーストラッシュが来るのを待ってガードしてからリーチのある技を着地の隙に当てていく。

VS フランケン ビクトル

リーチのある技をガードさせたり空振りすると、次に動こうとする。そこを攻撃するのをパターン化すると確実。例えば、キャットウーマンの立ち大キックをガードさせると[illegible]バスターがくるから、そこをジャンプ攻撃するなどである。

VS キャットウーマン フェリシア

飛び道具を持っているキャラは飛び道具をひたすら撃つ。共通する弱点はあまりなく、各キャラ固有の戦法で闘ってほしい。ローリングをガードしたあとは、確実にリーチのある技で反撃しよう。

VS 悪霊サムライ ビシャモン

飛び道具に弱く、飛び道具を撃つだけで勝てる。じっと待っていると跳びこんでくるので、それを落としていってもよい。ダッシュ斬りをガードした後にも隙を突くことができる。

VS 半魚人 オルバス

リーチのある攻撃に弱い。[illegible]な立ち大パンチ。アナカリスならしゃがみ中パンチが有効。他のキャラは、飛び道具を撃ちまくるのがよい。悪霊サムライの撥ね刃もとても有効。

VS ゾンビ ザベル

待っていると跳んでくるので、そこを対空技で落とす。後半になるとよくヘルズゲートを使ってくるが、消えたら中足払いなどをタイミングよく出し、至近距離に出ようとしたところを攻撃するとよい。

VS サキュバス モリガン

ずっと待っていると、ダッシュで飛来してくるので、そこを対空技で落としていく。画面の端と端で離れているほうが返しやすい。



遠くからダッシュしてきたところを対空技で落とす。

VS ミイラ男 アナカリス

フワーッとジャンプしてくるので、対空技で落とすか、ジャンプ攻撃で落としていく。技に隙が多いので、飛び道具にも当たりやすい。

VS ビッグフット サスカッチ

遠間からリーチのある立ち大パンチのような通常技を連打するだけでくらってくれることが多い。フランケン、ヴァンパイアなどなら立ち大パンチ連打、オルバスなら立ち大キック、アナカリスならしゃがみ中パンチを連打する。



私は眠いのだ。ながく付き合ってはいられんよ…
ヴァンパイア デミトリ

基本性能の高さに加え、様々な戦法がとれるため、プレイヤーの努力しだいで必ず勝てるようになる。それがデミトリだ!

担当：KAL

デミトリは扱い易い。見た目が人間のようで、各通常技も、ボタンの強弱に応じてだいたい想像のつく技が出る。必殺技も、ストIIシリーズでおなじみのコマンドのものばかりで、その効果もまた理解しやすいものばかりだ。

こうした理由からデミトリを使うプレイヤーは多い。

だがデミトリの扱い易さの理由はそれだけではない。各通常技、必殺技の性能がいいのだ。

ある程度きちんとした行動をとっていれば勝てる――。そんなところが、デミトリ人気の要因だろう。

相手を翻弄しよう

デミトリの対戦テクニックで基本らしい基本というものはいまのところない。

ただ、飛び道具と対空必殺技を持っているので、距離をとってカオスフレアで跳ばせてデモンクレイドルで落とす…という戦法は当然とれる。

しかしこのゲームでは、飛び道具はあとから出せないし、そのまんまふんわりとジャンプしてきてくれるキャラはあまりいない。ダッシュでカオスフレアの下をくぐってきたり、逆に上を低空ジャンプ(ダッシュ)で跳び越えてくる奴ばかりだ。

したがって、飛び道具で跳ばせて落とすという戦法はそれほど頼れる戦法ではないということに気がつくだろう。

そこで、必殺技、通常技の強さに頼って、これらを一発一発確実にHITさせていく戦法が必要になる。ここで活躍するのがデミトリ最大の特徴であるダッシュだ。



こういうのが多いので厄介だ。

少し歩いて突然ダッシュクレイドル

普段は、出るのが早くてリーチがある大足払いのみを狙って少しだけ歩き回り、すぐにダッシュしてデモンクレイドルを出す。中間距離なら前方ダッシュから、相手のすぐ近くにいるならバックダッシュから斜めデモンクレイドルを出すのだ。



そしてすぐにダッシュでデモンクレイドル(小)。突然来るのでよくはまる。



普段はこの大足払いのみ狙ってちょっとだけ前後に歩いてみる。

相手が大足払いやデモンクレイドルで倒れたら、近い間合はジャンプ小キック→ジャンプ中キック→立ち小キック→中足払い→大足払いと、目押しで通常技をキャンセルさせて連続技を決めていく。[illegible]された場合は、中足払いのかわりにしゃがみ中パンチキャンセルカオスフレアをHITしていく。これで倒れたら、また連続技を狙っていこう。



目押しで小・中・大とつなげる。特に大足払いだけは入れよう。

普段もそうだが、相手を倒したあとに距離が開いている時は、素直にカオスフレアを撃っておこう。

こういった、うろうろしてからダッシュデモンクレイドル、とか、バックダッシュで離れてカオスフレア、といった行動をどのへんで起こすのか、これがデミトリ最大の研究課題で、上手な人と腕の差がはっきりあらわれるところだろう。

ダッシュを使いこなせ

実に便利なデミトリのダッシュだが、前述の戦法と合わせて使うと効果的なのが、ダッシュ→ネガティブストーレン(コマンド投げ)と、ダッシュ→バットスピン。

ネガティブストーレンは、相手の裏側に現れるようにダッシュすると成功しやすい。

バットスピンは比較的遠間でも、相手キャラの足首に突き刺さるようにするといい。



削り殺す時などに相手の足元を狙って出そう、バットスピン。



遠くでカオスフレアを撃ったり、近くで足払いを出したあとにダッシュ!

バットスピンは足元に当たると跳ね返らないので、[illegible]隙がないどころか、連続技、かためにも使えるのだ。

以上のように、デミトリはダッシュからデモンクレイドル、バットスピン、ネガティブストーレン等の各技を単発で当てていく戦法がメインになる。ただしダッシュばかりしていては間合いを測れないので、〝少し歩いて大足払いを狙う〟の動作をきちんと織りませていこう。

また[illegible]パンチが対空技として役に立つのも、覚えておくといいだろう。



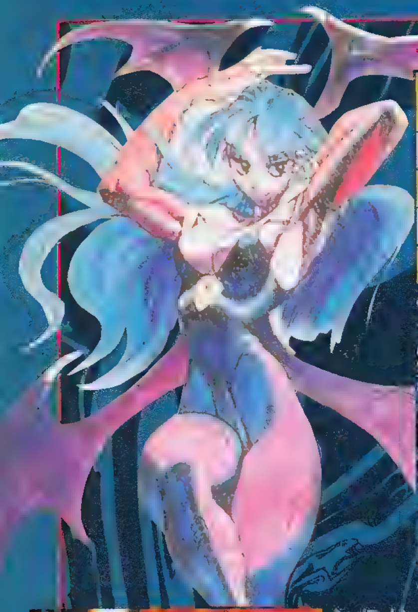
デミトリ

カオスフレア	⬇⬊➡＋Ⓟ（ジャンプ中も可）
デモンクレイドル	➡⬇⬊＋Ⓟ（ダッシュ中も可）
バットスピン	⬇⬋⬅＋Ⓚ
ネガティブストーレン	敵の近くでレバー1回転＋Ⓟ(中or大)
バットダイブ	敵の近くで⬅or➡＋Ⓟ(中or大)

恐怖？ 落ちろ地獄
サキュバス モリガン

コマンド投げのベクタードレインが強力。相手を倒したら、シャドウブレイドとベクタードレインの2択でいこう。

担当：松っちゃん



モリガン

ソウルフィスト	地上：⬇⬊➡+Ⓟ 空中：ジャンプ中に⬆⬈➡+Ⓟ
シャドウブレイド	➡⬇⬊+Ⓟ
シェルキック	ジャンプ中に⬇⬋⬅+Ⓚ
ムーントレイサー	敵の近くで⬅or➡+Ⓟ(中or大)
ベクタードレイン	敵の近くで➡⬊⬇⬋⬅+Ⓟ (中or大)

モリガンは、意外にも跳ばせて落とす戦法を使わない。シャドウブレイドの無敵時間が少なめなので早めに出してしまうと一方的に負けてしまうからだ。しかもこのゲームのシステム上、飛び道具を撃ったキャラのほうが有利になっているのもこの原因のひとつだ。

シャドウブレイドの有効な使い方は通常技にひっかけて当てるものだ。相手を倒したら後述の起き上がり2択にもっていこう。

さて、ファイトスタイルの1つだが相手との距離をとっての空中ソウルフィストが基礎となる。これでスペシャルゲージをためてスペシャル必殺技を出していこう。ただの必殺技もスペシャルゲージ点灯時だと大幅にパワーUPするぞ。特にシャドウブレイドは最大7回もヒットするのでどんどんスペシャルゲージを増加させよう。

使える通常技は？

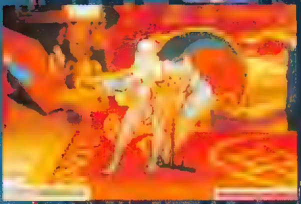
モリガンの使える通常技はなんといっても遠距離立ち大キック。けっこうリーチがあり、技が出るスピードも速い。相手に当たらない間合いで見せ技として使っていくと効果的だ。



ゲロ強大キック。

一番リーチの長い技はしゃがみ大パンチ。この技は出した後のスキが大きめなので、相手に当たる間合いで出すこと。

空中でもガードできるこのゲームでは空中ガードできない通常対空技は大事だ。早めに出しておく近距離立ち大パンチが通常技対空として使えるので覚えておこう。さらにこの技はキャンセルがかかるので相手と密着して立ち大パンチシャドウブレイドといった連続技に組み込むこともできるぞ。



キャンセルをかけてシャドウブレイドにつなごう。

ここで、通常連続技について少し触れておこう。

●中大5段
立ち（しゃがみ）中キックから立ち大キック（これが4回）につなぐ目押し連続技。ガードされるとダメだが相手に入ると大ダメージは確定だ。



この大キックだけで最大4回ヒット。

●小中大3段
立ち小キック（他の小技でも可）→立ち中パンチ→しゃがみ大キックとつなぐ目押し3段。

これらの技は、ボタン連打では入ることはなく目押しでのみつながる連続技だ。多少難度は高いが何度も練習してマスターしてほしい。

空中での攻め方は？

跳び込む技は主に大パンチだ。打点さえ低ければシャドウブレイドにつなぐことも可能だ。

空中で跳び込むとすればシェルキックだろう。さすが必殺技だけあって判定のほうは強力。しかも、シェルキック→小足払い→大足払いとつなぐこともできるのだ。ダッシュ攻撃はしゃがみガードできないので、しゃがんでいる相手にはどんどん使っていこう。

さてこのゲームの特徴の1つである空中連続技に関しても解説しよう。空中連続技といっても地上にいる相手にジャンプ攻撃を2発入れるというものだが。



まず、ジャンプ小キック。



すぐに中キックを押すとつながるのだ。

方法は、ジャンプ小キック→ジャンプ中キック→シャドウブレイドとつなぐもの。ジャンプ技はパンチでもOKだ。これまた新しいテクニックなのでがんばってマスターしよう。

起き上がり2択 落ちろ地獄

シャドウブレイドなどで相手を倒したらすかさず、ベクタードレインかシャドウブレイドの2択攻撃にもっていこう。



倒れている相手にダッシュで近づいて、



「落ちろー」

ベクタードレインを入力する時はダッシュ終了直前からレバー入力、ダッシュ着地直後にボタンを押すだけの状態にしておくのがポイント。

2択といってもベクタードレインとシャドウブレイドの出率は3：1ぐらいがよい。さんざん落としておいてからシャドウブレイドを出せば相手はパニック状態だ。

この落ちろ2択の時は自分のゲージに注目しておくのがコツ。スペシャルが点灯した直後の2択にたくさん当たるシャドウブレイドや出だし完全無敵のスペシャル必殺技のバルキリーターンを混ぜていこう。できるだけベクタードレインにいくことを悟られないようにするテクニックだ。



ゲージが点灯したらフェイントにシャドウブレイドも使え。

素早さで押せ!
ワーウルフ ガロン

変幻自在の攻撃で
反撃を許さず、たたみこめ!!

担当：FRS-N.O

全キャラ中でスピード面においてはトップクラスのガロン。前進、ダッシュ、技の速さなど、どれをとっても申し分のない速さである。必殺技の主体であるビーストラッシュは、あまり使いすぎると着地を狙われてしまうことになるので、効果的に使うことが要求されてくるぞ。

通常技が決め手!! 用途に応じて使い分けよ



中足払いは、リーチの面でよく使う技となるだろう。

まず、ガロンの通常技で使えるものといえば中足払い。この技は、リーチがかなりあるので、相手の目前でブラブラして間合いを見計らってスッと出すだけでも効果がある。つぎに、立ち小パンチ。この技は近距離で使うと2段攻撃となる。さらに、一発目が当たった瞬間に目押しで大足払いがつながる（通常技キャンセル通常技）。

通常技対空としては、地対空では立ち大キックがある。タイミングは早めがいい。また、ガロンには空中投げ（キャニオンフライヤー）があるので、飛び込みを引きつけて投げを狙ってもいいだろう。

これら、地上での対空は空中ガードされないという利点がある。必殺技ばかりに気をとられないで地上通常技も覚えておこう。







相手の飛びこみの打点、技の種類によって対空は使い分けよう。

必殺技の長所・短所を知ろう

ガロンの基本必殺技では、ビーストラッシュが使いやすい。使いやすいのだがこの技、当ててもガードされても跳ね返りが小さく敵の目前に落ちてしまう。反撃してくださいと言わんばかりの隙があるので、実は多用してはいけない技だったりする。

このため、垂直ジャンプやバックジャンプで誘ってからの空中ビーストラッシュが有効である。これに、空中の通常技、空中ガードを織りまぜて幻惑させよ。

対空ビーストラッシュは、ここぞ対空でなく、相手が動くな、と思ったときに出すと、敵の動き始めに当てられることが多いので空中ビーストラッシュなどでフェイントをかましておいて、いきなり出してみたりしよう。



唯一、小のビーストラッシュ（横）はガードされても反撃を受けづらい。を駆使して戦え



迎撃用、というよりは機先を制して出鼻をくじくような使い方がいい対空ビーストラッシュ。

さて、対空必殺技は、ビーストラッシュよりもクライムレイザーがいい。**この技は溜めが不要だ。**しかも、技が出た瞬間は無敵っぽい。ただし、引きつけないと、まず相打ちとなってしまう。ガロンはしゃがむとかなりやられ判定が低くなるので、溜めなしだからといってすぐ出さず、しばらくしゃがんで引きつけてから出すようにしよう。

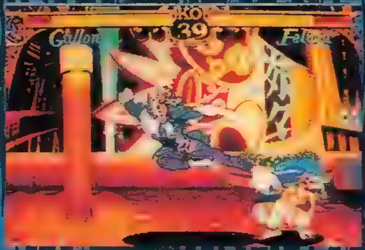


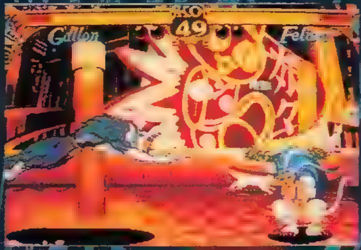


溜めなくてもいいが、十分引きつけるためにしゃがんでから出そう。

ダッシュとジャンプを駆使せよ

ガロンは、超伸びのあるダッシュを持っている。しかもダッシュ中に、パンチorキックを出すと速いダッシュ中に攻撃することができる。しかも、**このダッシュ攻撃は相手はしゃがみガードできないという特性を持っている。**ダッシュを織りこむことによって、大幅な反撃の広がりが期待できるぞ。





しゃがみガードネ可能だ。



ガロン

ビーストラッシュ	地上：⬇⬊➡+Ⓟ 対空：➡⬇⬊+Ⓟ 空中：ジャンプ中に➡⬊⬇+Ⓟ
クライムレイザー	⬇⬆+Ⓚ
ワイルドサーキュラー	敵の近くで➡⬊⬇⬋⬅+Ⓚ(中or大)
ラピッドクランチ	敵の近くで⬅or➡+Ⓟ(中or大)
キャニオンラウンダー	敵の近くで⬅or➡+Ⓚ(中or大)
キャニオンフライヤー	ジャンプ中敵の近くで⬆以外+Ⓟ(中or大)

パワフル魔人現る!! フランケン ビクトル

パワーキャラなのに、比較的スピーディーな動き。さすがはモンスターの代名詞というところか？

担当：アディオスToshi

ビクトルとは?

フランケン・ビクトルは、見ての通りのパワー型キャラである。しかもそんなキャラにしては速い移動速度と、リーチは実に魅力的だ。

必殺技で言えば一発逆転のものから、一気に間合いを詰めるスピード重視のものまで様々。

通常技の大攻撃のリーチの長さと判定のでかさは、距離が開いていても、相手に圧力をかけるほど強力だ。

そんなパワフル魔人ビクトルを、一部でハ○○ン魔人と呼ぶ輩もいる。どうも小パンチに、そのあたりの理由があるらしい。


この小パンチ…。接近戦、対空としても使える。

パワーで相手を押さえ込め!!

ビクトルは比較的、距離が開いてるほうが闘いやすい。常に立ち大パンチ、しゃがみ大キックでじりじり相手を画面端まで押していき、何もできない状態にもっていくのが理想的だ。さらにラッシュをかける必殺技として、ギガバスターを使用すると効果的。

無論相手はこちらの懐に入ろうと、隙を突いて跳び込んでくる。対空技としてはかなり早めのしゃがみ大パンチ、立ち大キックで迎撃できると一番よい。必殺技のギガバーンも、信用度がかなり高いぞ。


この立ち中パンチは接近戦で多用する。

基本的に、接近戦に持ち込まれることは、ビクトルにとっては嫌なものだ。どうしても入り込まれたら、大の通常技は決して使わず、小・中のみを使い分けるといい。

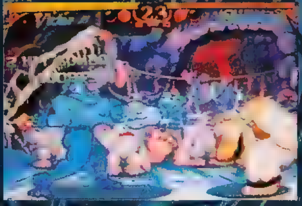
接近戦に臨む

やはり攻めなければ決め手に欠ける。そしてビクトルは跳び込みも強いのだ。大キック・パンチで跳び込んでもいいが、一番強いのは何といってもJ中キックだ。こいつは地上、空中どちらに対しても気軽に使えるぞ。

跳び込んだら狙うものが2つある。それは…。

①連続技

スタンダードに小→中→大とつなげるのが適当。パンチでもキックでも、この順番なら、つながるぞ。ただし最後の大攻撃は電撃にするとつながらない。電撃は立ち大パンチ・キック、しゃがみ大パンチのみに宿すことができるのだ。


電撃を宿すと、連続技にはならない。

②メガスパイク

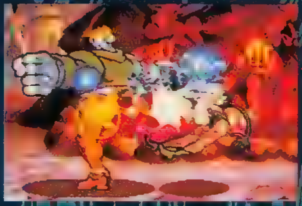
コマンド投げにしては、間合いがそれほど広くない。跳び込みから、間に小パンチなどを入れても吸えないので、直接吸ってやろう。

このゲームは非常に投げが入りにくいので、実戦では決めにくいと思う。だが決まった時の威力は半端じゃない。3発で相手の体力は無くなるぞ。


この一発だけで相手の体力の3分の1を奪う恐ろしい投げ技。

ジャイロクラッシュとギガハンマー

ジャイロクラッシュは、無敵時間がある必殺技だ。その無敵時間にヒットさせることができるなら対空、起き上がりにリバーサルで出すといいだろう（かなり難しいが…）。飛び道具を連発する相手に投げて反撃することも可能。連続技に組み込むこともできる。小・中・大では腕を回す回数と移動距離が違い、小が一番短いのだ。


これで飛び道具を抜けて反撃。ウ〜ム、パワーキャラ。

ハイギガバスターは、ギガバスターの強力版な感じ、と思いきや、実は使えない感が強い。一応対空用の必殺技らしいのだが…。

もう一つあまり使えない必殺技はギガハンマー。出るのは早いが、ガードされたら必ずと言っていいほど反撃をくらう。

ハイギガバスターとギガハンマー。この2つは必ず当たると確信した時のみ出すぐらいでちょうどいい。


ギガハンマーはまだしも、ハイギガバスターはいまだ使い道が…。

こいつは使える! サンダーブレイク

スペシャル必殺技のサンダーブレイク。ジャンプして拳を振り上げ、地面にたたきつけるその振動で、雷が地面を画面端まで這うものだ。特徴は相手が上ガードできないこと。これが強味だ。

一番有効な使い道は、相手が飛び道具を撃とうとしたところに出す。この技は相殺されないから、相打ちでも基本的にはOKだ。また、かなり遠間の対空として使ってみてもおもしろい。さすがに近間で出しては上級者に反撃されてしまうぞ。


サンダーブレイクは全キャラ[illegible]スペシャル必殺技[illegible]



ビクトル

ジャイロクラッシュ	↓↙←→+Ⓟ
ギガバーン	↓↙←+Ⓚ
ギガハンマー	←にしばらくためて→+Ⓟ
ギガバスター	←にしばらくためて→+Ⓚ
ハイギガバスター	↙↙+Ⓚ
ジョースラッガー	敵の近くで←or→+Ⓟ(中or大)
グラビトンナックル	つかんで↓↑+Ⓟ(中or大)
メガショック	敵の近くで↓↘→+Ⓚ(中or大)
メガスパイク	敵の近くでレバー1回転+ⓅⓅⓅ同時押し
メガストラングル	敵の近くで←or→+Ⓚ(中or大)

集まれゾビッ子 ロッカーは俺さ!(二番煎じ) ゾンビ ザベル

攻めと守りのバランスをどうとるか！ ただ攻めるだけじゃ勝利は見えない。

担当：珍しく飛び道具ナシ男C・LAN



ザベルは、なんつーかその、奇っ怪なキャラだ。必殺技も相手を幻惑するものが多く、ガンガン攻め込むというよりは、チクチクペチペチと攻める闘い方が主体になる。[illegible]ザベルの持つ技の特[illegible]。[illegible]にまとめてみれば、[illegible]というふうにはなかなかいかない。[illegible]その分接近するのは比較的楽なのではあるが。とは[illegible]ゾンビーな[illegible]爵（誰がだ）・ザベルの闘い方を見[illegible]。

フラフラ動け!!

ザベルは、常に相手の様子をうかが[illegible]フラフラ動きながら近づくチャンスを待つ、といった形の闘い方になる。この[illegible]小パンチや小[illegible]を出してみたり、中へ[illegible]ルスゲート、空ジャンプなど[illegible]いて[illegible]不規則な動きを[illegible]するといい。そこからレバー+大パンチやドリル、裏回りヘルスゲートなどで奇襲を[illegible]みる。

近づくことができたら、立ちキックや大足払い、目押しの中・大パンチが有効。相手の動きを[illegible]ちょ[illegible]いくのもいいかと思う。だが決定打となる攻撃に欠けるため、そのまま攻め切るのはムリに近い。反撃されそうなら、いったん引いて、再びフラフラとしてスキをうかがう、という、ゾンビらしい[illegible]姑息な闘い方に徹する必要がある。特に飛び道具を持ったモリガン、サスカッチなどにはかなり慎重にやらないとまるで歯が立たない[illegible]感があるので、はやる心を抑えつつじっと我慢だ。

豊富な対空技 しかし…

ザベルの持つ対空技は、以下のものが挙げられる。
・立ち大パンチ（斬り上げ）
・しゃがみ大パンチ（アパラ[illegible]）
・立ち大キック（[illegible]）
しかしだ、この3つはどれも早出しの必要があり、見てから出したのでは遅すぎて間に合わない。スピード3ともなればその傾向はさらに強くなる。この3つに大足払いなどを加えて[illegible]をゴマ化そう。

デスハリケーンとスカルジャベリン

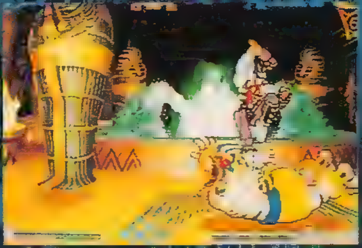
デスハリケーンは空中から出すのが最も有効。空中ダッシュ、もしくはバックジャンプから出すと効果が高い。もちろんただ出すのではなく、空ジャンプやその場ヘルズゲートなどである程度ゆさぶってから使うこと。
また、起き上がりにうまく重ねることによって[illegible]こともできる。
スカルジャベリンは、[illegible]反応して[illegible]はちょっと[illegible]強力[illegible]のくりだせる[illegible]ン。狙うのはヤァス。

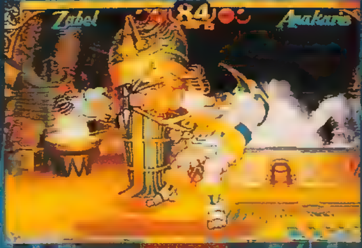


[illegible]ージョンではとにかく倒してから[illegible]とで[illegible]きたが、発売バージョンでは必殺技で倒した後でなくては[illegible]必殺技（スー[illegible]）が出して[illegible]ことができる。そ[illegible]はない。

ザベル

デスハリケーン	↓↙←+Ⓚ
スカルジャベリン	↓↑+Ⓚ
ヘルズゲート	←↙↓↘→+Ⓚ
スカルバニッシュ	敵の近くで↓↘→↗+Ⓟ(中or大)
マーダラービート	敵の近くで←or→Ⓟ(中or大)
デッドリーカタパルト	敵の近くで←or→Ⓚ(中or大)
エアカタストロフ	ジャンプ中敵の近くで空中で↑以外+Ⓟ(中or大)







[illegible]出せなくなった[illegible]。「[illegible]出ねーぞ」と思った人々にはお詫[illegible]後も出すことができるよ。[illegible]ど味の出るスルメキャラ、ザベルを使って闘いの世界を這[illegible]見よう！

実はこんなやつだった

前号で[illegible]ョンを基に構成していたため、発売バージョンと若干異なっている点、またさらにわかった点などがあったりしてヤバイので以下の部分をよ～く見るように。
まず、ダッシュに関して。前号で[illegible]が、[illegible]普通のダッシュになり、しゃ[illegible]ジュは空中ダッシュと同じものだった。しゃがみ歩きは可能。
次に空中での技について。[illegible]中or大キックでの「虫[illegible]ル」があることはすでにお伝えしたが、実はパンチはすべて、レバーを下に入れることで技が変化し、下方向に出るようになっている。[illegible]キックだけは[illegible]ない。



ジャンプ技は小キック以外、レバー下で変化。これは中パンチ。

神秘の生命体、ここに目覚める!
ミイラ男 アナカリス

今世紀最大の謎の生命体、アナカリス。不思議な通常技の数々が、ようやく明らかになろうとしている。

担当：石井せんじ

あまりに不思議な技を持つアナカリス。通常技、必殺技共に実に妙なキャラである。しかし、それだけに使いこなすのにはコツがいる。まずは、対空技を覚えて待ちプレイを確実にしよう。そして、次にその潜在パワーをフル活用し、攻めアナカリスへと変貌を遂げるのだ。

まずは基本、待ちアナカリス

アナカリスでは通常技がとても変なのだが、実に強い。近寄って来る敵は、通常対空技で迎撃できる。

まず、対空技として使えるのがしゃがみ大パンチと立ち中（小）パンチ。しゃがみ大パンチ（通称ロボポール）は出るのが速く、威力も強いのでぜひ使いこなしたい。立ち中パンチ（通称ロボチョップ）も同しくらい使える。

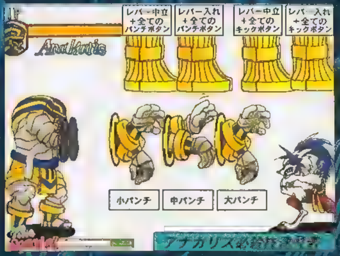
近寄られてしまったら、しゃがみ小パンチで間合いを離し、しゃがみ中パンチでゴリゴリ押し戻す。目押しで連続技につないで押し返すのもよい。しゃがみ中パンチは2段になるが、対空技としても使うことが可能。また、中足払い、大足払いにつなげてもよい。

[illegible]跳びこめずうろうろしている相手には、[illegible]ミイラドロップを狙う。ミイラドロップは、ボタンの小・中・大によってつかむ間合いが違うので、間合いをぜひ体に覚えこませよう。

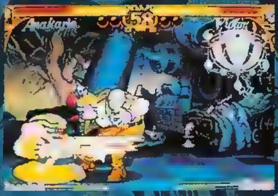
このミイラドロップ、遠くにいる敵をつかめるのはよいのだが、実はしゃがんでいると投げられることはない（しゃがんでいても足払いなどを出していると投げられることもある）。空振りすると、手足にくらい判定があり、硬直時間もあるので注意しよう。


しゃがみ大パンチが対空技。空振りすると隙が大きい。

また、棺の舞も効果的だ。跳びこもうとしている瞬間などに、上から棺を落としてやる。ただし隙があるので、乱発は危険。これも、パンチボタン3つとキックボタン3つで落とす位置が違うので位置をしっかり把握することが大切だ。





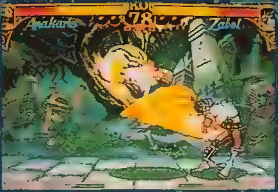

しゃがみ小パンチから、目押しでしゃがみ中パンチにつなげて押し返す。接近戦ではしゃがみ小パンチ連打が強力。

さらに発展、パワーアップ攻めアナカリス

アナカリスはついつい受け身に回りがちだが、攻めるのもかなりトリッキーな技を持っている。これからは、攻めアナカリスで活路を切り開こう。

攻めの基本はジャンプ攻撃とダッシュ攻撃だ。ジャンプ攻撃で重要なのが、レバー下+キック[illegible]ピラミッド攻撃）。これはダルシムのドリルのように、鋭角に突きささる。レバーを入れる方向によって、斜め前・真下、斜め[illegible]進むことが可能だ。

また、空中で技を空振りしたあともまたドリルが出せるのも注目。アナカリスの空中は、技が一発しか出せないわけではないのだ。ただし、ドリル攻撃は斜めジャンプ時のみで、垂直ジャンプでは出せない。


逆ピラミッド型のドリルキック。連続技につなぐこともできる。

また、ジャンプ中パンチも使いやすい技だ。リーチが長く、下ガードしている敵を蹴ることが可能。垂直ジャンプなどから、下ガードを警戒している相手にいきなり攻撃して意表を突こう。

さらに、これに垂直ジャンプ[illegible]王家のさばきや、すぐ着地してミムいなど[illegible]のバリエーションを加えると効果的だ。


突然浮いて、垂直ジャンプ中パンチ。下ガードできない。

これらのバリエーションを駆使すれば、いろいろな攻撃パターンが可能になる。ドリルから足元を攻めたり、王家のさばきを浴びせてみたりして相手にプレッシャーかけよう。

ファラオの隠された神秘

ファラオには、まだまだ隠された妙な技がいくつかある。

まず、通常技で変わっているのがレバー入れ中キックだ。この技は大きく足を振り上げるいわばかかと落とし。下ガ[illegible]せるのが大きな利点である。意外にリーチも長いので、出かかりが対空技になったりもする。時おり、忘れた頃や起き上がりに重ねるのが有効だ。

また、レバーを前・後・前と入れて大パンチを押すと、[illegible]伸びる。これは隠れた必殺技で、ガードの上から体力を削れるし、リーチ[illegible]り威力が大きい。隙が大きいのが欠点だが、さりげなく使っていこう。


コブラブローは、棺の舞いと混ぜて使うと効果的。

アナカリス

言霊返し（ことだまがえし）	目の前の弾を吸い込む →↘↓↙←+Ⓟ 吸い込んだ弾を返す ↓↘→+Ⓚ
王家の裁き（おうけのさばき）	ジャンプ中→↘↓↙+Ⓟ
棺の舞（ひつぎのまい）	ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
○コブラブロー	→←→+Ⓟ
△○ミイラドロップ	敵の近くで↓↘→+Ⓟ+レバガチャ（小or中or大）



地上は我のもの!!
悪霊サムライ
ビシャモン

長いリーチと連続技で、地上戦を制するのだ。

担当：KAL

ビシャモンは、刀を使った攻撃の長いリーチがウリだ。目押しによる通常技キャンセルの連続技をマスターすれば、中間距離で多少離れていても、何か技が当たればそこから連続技の大ダメージを与えることができる。対戦相手は地上戦でビシャモンに気をゆるすことができない。

だが、地上では敵なしのビシャモンにも弱点はある。対空技に乏しいのだ。

したがって、跳び込みの強い相手と闘うには、数ある通常技のなかから対空技として利用できるものを見つけだし、それらを修得しなければならない。

今回は、対戦での基本から、重要な対空防御に至るまでを徹底解説だ。

相手の動向に注目せよ

対戦でビシャモンを使うなら、今・その瞬間の相手の心理を読み、先手先手を打って行動することが必要になってくる。

例えば相手が地上で技を出そうとしている（と思える）なら、その先手を打って、相手の技の出ばなにこちらの技を重ねておく。もちろんこのときは長いリーチを生かして、刀の先端部分が触れるようにする。ということは、当然間合いを測りつつ闘うのが重要になってくるのだが、ビシャモンにとって都合がいい間合いとは、スカりしゃがみ中パンチが届くか届かないかの距離だ。それより広くなるぶんには構わないが、接近戦にもちこまれるのだけは避けなければならない。

このしゃがみ中パンチの間合いを維持しつつ、しゃがみ大パンチ、しゃがみ大パンチで相手の間合いの隙間から突いていくのだ。



しゃがみ中パンチで突いていく。間合いを[illegible]



キック系の跳び込み技は強力。リーチ[illegible]

跳ぶか走るか出方を見るか

とりあえずしゃがみ中パンチの間合いをキープして、相手はどうするか？主な行動パターンを挙げると……。

①跳び込んで、キック系の技から連続技につなげる。

②しゃがみ大パンチ等で多少距離をあけ、いきなりダッシュで突っ込む。

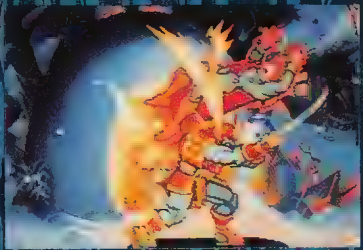
③そのままの状態を維持し、しゃがみ中、大パンチで突きつつ、時折垂直ジャンプ大パンチ、居合斬りなどで牽制しておく。

①の跳び込みは、意外と多用しても大丈夫だ。地上戦6割、空中戦4割くらいと考えてもいい。

跳び込み時に使うのは下方向に相当強いキック系の技。ただし何度もやっていると相手も昇り蹴りで迎撃しにくるだろうから、5回中2回くらいは中・大パンチを使うこと。

②のダッシュ攻撃は、あまり近くからやると相手の体にめり込んでしまって反撃を受けるが、普段なにげなくしゃがみ中・大パンチで突いて相手を押しやったのちに出せばその心配もない。

このダッシュ攻撃にはもう一つの選択があり、一つはダッシュ立ち小キック、大キックで突っ込み、連続技を入れようというもの。もう一つは相手がジャンプするとヤマをはって、立ち中パンチで突っ込みつつそれを撃墜、相手を叩き落としたら、その着地点に技を重ねて連続技を狙っていくものだ。



対空技に[illegible]は跳ばれる前に落とす！これが大[illegible]



ダッシュ立ち小キックで一気に間合いを詰め、連続技を狙いつつ端へ追いつめていく。

[illegible]者を狙い、相手を端へと追いつめていく。ただし基本のしゃがみ中、大で突いて距離が開いたあとなどは、ジャンプしようというプレイヤーは意外と多い。これをダッシュしていって斬り落とすのが楽しいのだが、前者と後者、どちらで行くかは、実戦の中でカンを養うしかない。

③は、相手プレイヤーがどういうプレイスタイルなのか様子を見るのにいいだろう。ラウンドの初めのほうで相手の出方を探り、あとから①、②の戦法をつけ加えていく。

[illegible]の他にバックダッシュ中パンチというものがあるのを説明しておこう。これは、①や②のあと、もしくは基本③でさんざん突いたのち、突然バックダッシュで離れ、即座に骸封じや撥ね刃を飛ばすのに適している。

また、相手が跳んだ瞬間にバックダッシュ中パンチを出すと、これが[illegible]なるのだ。ダッシュ中、バックダッシュ中、垂直ジャンプ大パンチを対空技として覚えておこう。

[illegible]は、（立ち小キック）しゃがみ中パンチ→しゃがみ大パンチ。接近戦でここぞという時に狙うのは、レバー入れ立ち小パンチ→しゃがみ中パンチ（2段）しゃがみ大パンチ、跳び込みから決めれば超威力だ。



バックダッシュ中パンチは対空技だ。離れたら骸封じを狙え！



ビシャモン

居合い斬り（いあいぎり）	←にしばらくためて→＋Ⓟorⓚ
撥ね刃（はねやいば）	←↙↓↘→＋Ⓟ
返し刃（かえしやいば）	撥ね刃HIT中に↓↙←＋Ⓟ
辻疾風（つじはやて）	撥ね刃HIT中に↓↘→＋Ⓟ
骸封じ（むくろふうじ）	垂直ジャンプ中に↑↗→＋Ⓟ
鬼炎斬（きえんざん）	リバーサル時のみ→↓↘＋Ⓟ
袈裟投げ（けさなげ）	敵の近くで←or→＋Ⓟ(中or大)
斬り捨て御免（きりすてごめん）	敵の近くで→↘↓↙↘＋Ⓟ



ローリングスクラッチ	→↘↓↙+Ⓟ+Ⓟ連打
ローリングバックラー	←↙↓↘+Ⓟ+Ⓟ
デルタキック	←↓↙+Ⓚ
サンドスプラッシュ	↓↘→+Ⓚ
パニックネイル	敵の近くで←or→+Ⓟ(中or大)
タンブルキャット	敵の近くで←or→+Ⓚ(中or大)
フリップキャット	ジャンプ中レバー↑以外+Ⓟ(中or大)
ヘルキャット	敵の近くで→↘↓↙←+Ⓚ(中or大)

フェリシア

ダッシュ大キック
ヘルキャットで勝つ!

キャットウーマン フェリシア

対空技が頼もしい!こちらが主導権を握って暴れまくるのだ。

担当:珈琲・フェリシア・FREAK!

手数命で攻めるのだ

フェリシアは対空技に恵まれたキャラと言っていいだろう。また遠立ち大キックの[illegible]いやすく[illegible]地[illegible]でもそれなりの[illegible]ができる。ただしゃがみ大キックのリーチ不足が痛く、足払い合戦で負ける相手に跳び込んでいったり、ダッシュ攻撃をかけたりすることになる。特にダッシュ攻撃は大[illegible]なのでマスターしてほしい。

フェリシアの通常技キャンセルについては原則として[illegible]中[illegible]入で[illegible]中は大[illegible]はしやすいので[illegible]すすめだ。また必殺技キャンセルはあまり使う機会がないと思われる。一応できるものを挙げておくと、しゃがみ小中キック、しゃがみ小中パンチ、近立ち小[illegible]、[illegible]小中キック、遠立ち小パンチ、遠立ち小キックといったところだ。

攻撃のダメージ[illegible]だが、おおまかに小1、中2、大2~3、と覚えておくといいだろう。ここで言いたいのは小ダメージか大小という[illegible]ことだ。だから対空遠立ち小キックが生きてくるのである。必殺技は1~3ぐらい、投げは2。ヘルキャットは3~4、スペシャルがからむと1.5倍ぐらいだ。

[illegible]は各状況に応じた技を紹介しよう。



飛び道具をローリングバックラーですり抜けよう。

地上編 ここが勝敗の分かれ目だ!

フェリシアの遠距離地上戦は[illegible]大キック[illegible]スタン[illegible]クだ。足先を当てる感じで使う。サンダー[illegible]も[illegible]り混ぜながら相手を追い込むのだ。[illegible]撃ったら、中や小のローリングバックラー[illegible]使おう。

中間距離になると、しゃがみ大キックがメイン技になる。他キャラのしゃがみ大キックと比べると貧弱だが他に代用品がないのでこれを使う。敵のほうがリーチが長いのでスカるとまずいのだ。しゃがみ中キックはリーチが短い上、立ちガードされるので使いづらい。[illegible]の間合いではデルタキックをいきなり出して[illegible]白い。ガードされても反撃を受け[illegible]ので安心して使うことができる。上昇中にも攻撃判定がある。牽制技としては遠立ち小パンチが使える。相手の足払いを誘って反撃だ。

[illegible]接近戦ではしゃがみ小キック、近立ち小キックがおすすめだ。この2つは立ちガードできないし、最大3HITするのだ。いきなりローリングスクラッチを出すという手もある。



ダッシュ大キックからヘルキャットだ。

対空編 落ちついて確実に落とそう

[illegible]の対空は遠立ち小キック、間近なら近立ち大キックを使う。信頼性の高い対空で悪くても相打ちにもっていけるのだ。その他の対空としてはローリングスクラッチや、すかして使うしゃがみ中キックも使える。

空対空ならジャンプ大キック、[illegible]ック、フリップキャットなどがおすすめだ。



ヘルキャットで吸える間合いだ。



近立ち大キックはひきつけて出したほうがいい。



遠立ち小キックで落とす。ちょっと早めに出そう。

跳び込み編 落とされてたまるか!

浅めに跳び込むならジャンプ小キック、深めならジャンプ小パンチを使おう。中パンチ[illegible]をついて[illegible]技を当てたらローリング系を連続で入れたり、着地してしゃがみ小キックやヘルキャットなども狙ってみよう。

ダッシュ攻撃 これがウイニングショットだ

フェリシアのダッシュ攻撃を相手はしゃがみガードできない。ダッシュ大キックがおすすめだ。いきなり使ったり相手の起き上がりに使ったりとどんどん活用しよう。また大キックがHITしたら連続でヘルキャットで投げてしまおう。足払いなどは吸ってしま[illegible]ヘルキャ[illegible]間合いが広く、与えるダメージも大きい。さらにスペシャルゲージがたまっていれば倍近いダメージを与えることができる。スペシャル必殺技のダンシングフラッシュに匹敵するのだ。



[illegible]トすらこんな[illegible]でつぶすことができる。

ぼく、お魚くん
半魚人
オルバス

オルバスも他のキャラに負けないくらい奇妙な技の持ち主だ。

担当:K-TAN

オルバスは地上での戦闘バリエーションに、非常に大きな可能性を秘めたキャラといえるだろう。

必殺技自体もかなり使えるようになっている。

ポイズンブレスやソニックウェーブは、殺傷能力こそはないものの相手を少しの間動けなくすることができるので、この時に連続技を決めることが可能である。素直に投げるか、転ばしてしまうのもいいだろう。

通常技も強いので、必殺技との併用次第でより強力なキャラとなる可能性大だ。

次の項では対空に使える技を見てみることにしよう。

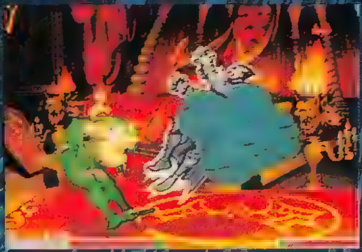
相手の跳び込みはこの技で対応しよう

●立ち大パンチ

大パンチボタンを押すだけで、空中にいる相手めがけて斜めジャンプ攻撃をするので、跳び込み攻撃をしまくる相手に使える。技を出されると相打ちになることもあるが、この場合はOKだ。

●ポイズンブレス

これは、相手が跳び込み攻撃で着地する前にポイズンブレスを出しておくというもの。



この後、すかさず技を叩き込もう。先制を…

このとき相手に技を出されるとくらってしまうが、相手は毒に冒されることになるので、この後にスクリュージェットなどを叩き込むことができる。

この戦法はまさに「肉を切らせて骨を断つ」というものだ。

ただ、あまりにも深く跳びこまれるとポイズンブレスが当たらないので、間合いが中間距離ならポイズン、近距離なら立ち大パンチと、使い分けられるようにしておこう。

●しゃがみ大パンチ

これは対空技ではないが、使える技なので書いておく。なんと！この攻撃はしゃがみガードできないのだ。この特性を利用して、跳び込みからや相手の起き上がりに、しゃがみ大パンチか足払いの二択攻撃が可能である。

相手が混乱することまちがいなしだ。使用頻度大!!



この状態に追い打ちでジャンプ攻撃を当てられる。

起き上がりにポイズンブレスを重ねてみる

オルバスの基本はポイズンブレス。とにかくこのポイズンブレスをメインに闘っていくことが多くなるはずだ。

まずは相手の起き上がりに重ねてみよう。ポイズンブレスはただ相手を毒で冒すというやり方だけでなく、キャラを毒霧（ポイズンブレス）で包んで見にくくするという方法もある。この間にしゃがみ大キックや立ち大キックを出し、そこからソニックやポイズンを再び出すのだ。

これに、スクリュージェットやソニックウェーブを織り混ぜて攻めていけば、その効果は絶大なものとなるだろう。



立ち大キックやしゃがみ大キックを出す。



相手が倒れたらすぐにポイズンブレスを重ね…。

例をあげてみると、ポイズンブレス→立ち大キック→ポイズンブレス→ソニックウェーブ→スクリュージェット。

ポイズンブレスが当たったら、それはそれでコマンド式の投げや技を叩き込めばいいだろう。

また、地上戦でそうそうポイズンブレスを使う場合、注意するべき点が2つある。

1つ目は技を出すまでにスキがあるので狙われやすいということ。

もう1つは、相手の出す飛び道具を打ち消すことができないということだ。

飛び道具を持っているキャラに、何の策もなしに使用するのはやめておこう。



こんな状態は避けたい。



毒霧を出してばかりいると、このスキを狙われてしまう。



オルバス

	ポイズンブレス	←↙↓↘→+Ⓚ
	ソニックウェーブ	↓↘→+Ⓟ
	スクリュージェット	←→+Ⓟ
	トリックフィッシュ	バックダッシュ中にⓀ
	ランドフィッシャー	敵の近くで←or→+Ⓟ(中or大)
	クリスタルランサー	敵の近くで→↘↓↙←+Ⓟ(中or大)
	スカイネプチューン	敵の近くで→↘↓↙←+Ⓚ(中or大)
隠し	ランドフィッシャー→ランドフィッシャー	たたきつける寸前に、逆側にレバーを入れる

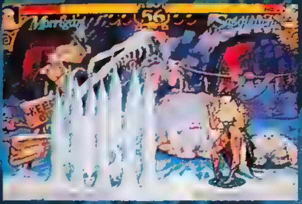
(ランドフィッシャー×2)

カワイイキャラの登場だぞ!!

ビッグフット サスカッチ

離れてよし、近づいてよしと
オールラウンドプレイヤーのサスカッチ。
相手を氷で固めちゃえ!

担当:かっちん


これがビッグタワーズだ。刺されると痛そう。

見た目には可愛いが、それ以上の実力を持つキャラ、雪男・サスカッチ。

サスカッチはいままでの格闘にはなかった、変な必殺技を数多く持っているキャラだ。しかも、その変な必殺技が、どれも強力なのだ。

また、通常技も強力でリーチもそこそこある(とくに大足払い)のがよく、技の判定面においても、他キャラに対し決して劣っているわけではないぞ。結構期待のもてるキャラじゃないかな。

小パンチなどは、相手を小馬鹿にしているようにも見えるし、使っていて非常に楽しくなってくるキャラクターだ。

さあ、みんなもサスカッチを使ってみよう。

基本的な対空技を知ろう

サスカッチには、ビッグスノーという飛び道具があるのでこれを使わない手はないだろう。中・遠距離であれば、使うのは主に大。これで跳ばせて対空技で迎え撃つのが理想。その際の対空技として用いるのは

●しゃがみ大パンチ
●立ち大パンチ
●立ち小キック

しゃがみ大パンチは、密着すると2段攻撃になる技だが、対空に使うときは2段目の部分が当たるように、早めに出すことを心がけよう。技が当たると相手が倒れてくれるというのは非常にマル。

立ち大パンチも2段攻撃なのだが、こちらは逆に1段目の部分でも、わりと信頼度が高く、技の出るまでのスピードが速い。リーチは短いが、この技も相手がダウンしてくれるので相打ちでもOKだ。


ここの部分が強い!!

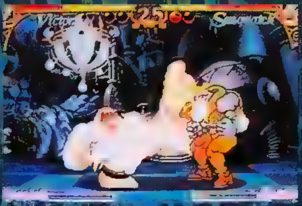
立ち大パンチが近距離の対空技なら、最後の立ち小キックは遠距離専用の対空技だ。足の先がギリギリ当たるくらいが理想で、威力は弱いが、とっさに反応しても技が間に合うので使いやすいぞ。

以上が基本的な対空技。素早く反応する必要があるので常に対空には気を配っておこう。チャンスがあれば、ビッグタワーズも狙っていくとおもしろいぞ。

どんな攻め方が有効か

普通に跳び込むのであれば、ずっと技の出ている小キックか、下方向への判定が強い中キックが有効。

そのあとは、ビッグブランチをかけたり、小パンチ→大足払いor大パンチなどの連続技で相手を押していこう。立ち小パンチキャンセルビッグタイフーンも有効だ。


スキが少ないのでどんどん使っていこう。

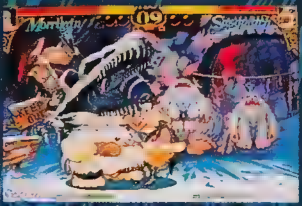
ただし、ビッグブランチをかけるときは、ジャンプ小キックから直接かけること。それ以外は間合いが離れ過ぎて不可能になってしまうぞ。

だが、そう簡単に近づけるわけではないので、中間距離でのかけ引きでアセリは禁物だ。主に使う技は、ビッグスノー、ビッグタイフーン、大足払いなどで、相手を転ばしたいところ。一瞬のスキを見逃すな。

技のバリエーションを増やしていこう

相手を転ばしたら一気にラッシュをかけよう。ヴァンパイアでは、小・中・大とつなげることができるので、通常技の目押しはぜひともマスターしたい。

そしてオススメの攻撃は、転んでいる相手に密着してからの裏回りジャンプ大キックだ。一般的に「めくり」と言われるものだが、ヴァンパイアでは、とりあえず裏回り攻撃としておこう。


密着から小パンチを一回当てたあとでも裏に回れるぞ。

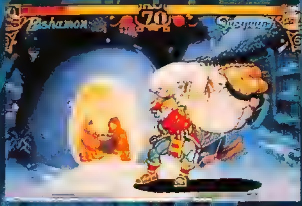
大キックの出すタイミングはやや早めでよく、そうすることによって2ヒットが可能になる。さらに、うまく当てればそのあとも連続技につながるので、一気に大ダメージを与えることもできるぞ。

また、正面からだとジャンプ攻撃から直接かけるしかなかったビッグブランチも、裏に回れば小攻撃を一回当ててからでもできる。

そうすることによって、技のバリエーションが増えていき、相手は非常に読みにくくなるだろう。いやらしい2択攻撃で攻めよう。



小パンキャンセルビッグタイフーンで7段攻撃だ。


見事裏回り攻撃が成功。

行け!! サスカッチ

実に扱いやすいサスカッチ。通常連続技の目押しができればしめたもの。ビッグブランチの間合いも広く、この技をかけようとして勝手にビッグスイングが出るお手軽さ?もあり、オススメのキャラクターだ。



サスカッチ

ビッグスノー	←↙↓↘→+Ⓟ
ビッグタイフーン	→↓↘+Ⓚ
ビッグタワーズ	↓↓+ⓅⓅⓅ
ビッグシェイク	敵の近くで→↘↓+Ⓟ(中or大)
ビッグブランチ	敵の近くで↓↙←+Ⓚ(中or大)
ビッグボム	敵の近くで←or→+Ⓟ(中or大)
ビッグスイング	敵の近くでレバー1回転+Ⓚ(中or大)

スト杯争奪

ア全国大会

のキャラか!?



■開催場所
ニューピアホール　東京都港区海岸１－11－１
※JR山手線、京浜東北線浜松町駅が最寄の駅です

■開催日
９月15日（祝）

■主催
ゲーメスト、株式会社カプコン

■参加者
東京大会：512名
オペレーター大会：256名

■決勝大会
東京大会：８名
オペレーター大会：４名
直営店代表：４名

■補欠見学者
東京大会：100名
オペレーター大会：50名

■ルール
①トーナメント方式で行います。
②基本的には、同一キャラで１試合２プレイ先取したほうが勝ちとなります。
③その他、詳しいルールについては、未定です。

ヴァンパイア大会実行委員会　TEL 03(3293)9326

第8回ゲーメ

ヴァンパイ

9月15日(祝)

優勝するのはど



今号もヴァンパイアをドドーンと攻略していったわけだけど、どうだったかな？　なんとなくコツがわかってきたら、早速ゲーセンで試してみたいし、自分の腕がどんなもんか知りたいよね。そーんなわけで、このヴァンパイア全国大会だ。日本一を目指してみんな集まれ！

■東京大会の応募方法

①今号の152ページについているハガキで申し込んでください。このハガキ以外では受け付けておりませんので、ご注意ください。
②応募締め切りは、8月29日必着です。
③出場者には選手カードを送ります。発送をもって発表に代えさせていただきます。
④申し込みは1人1枚かぎりです。1人で何枚も出すと混乱するのでやめましょう。

痛快GANGAN行進曲

ガンガンやろうぜ!

今までの格闘ゲームの常識を破り、新しい格闘ゲームを目指す「ガンガン」。このゲームは熱血だ!

担当：〝内神田の黒きナマケモノ〟MoMo

ADKの最新作は、ルール無用のタイマン対決。今までの格闘ゲームの常識は通じない、多彩なシステムを取り入れた対戦格闘「痛快GANGAN行進曲（通称、ガンガン）」。

新しい刺激を求めている格闘ゲーマーたちよ、ガンガンで目覚めるのだー

基本操作をガンガン覚えろ!

まず基本操作を説明する前に、このゲームがほかの格闘ゲームと違う点を一つ挙げておこう。それは、奥行きがあることだ。

SNKの餓狼シリーズのような2ラインだけではなく、ドット単位でラインが存在するのだ。これにより、今までの格闘ゲームとは多少、操作が異なることを頭に入れておいてほしい。

それでは、基本操作だ。まずボタンからだが、使用するボタンはA、B、Cの3ボタン。Aでパンチ、Bでキック、Cでジャンプだ。パンチ、キックはWHのようにボタンの押す長さで、技に強弱が付けられるぞ。

この中で曲者なのが、Cボタンのジャンプだろう。このゲームではジャンプは必須なので、すぐに使えるように慣れよう。

レバー操作は今までとは違うぞ。前後の移動はいいとして、レバー上で奥のラインへ、レバー下で手前のラインへ移動するのだ。

また、前後、手前、奥の4方向へのダッシュ（サイドステップ）も可能だ。前ダッシュ中に攻撃ボタンを押すと、ダッシュ攻撃もできるぞ。

レバーを引くことによりガードするのは普通の格闘ゲームと同じだが、下段攻撃が存在しないので、すべて立ちガードで防げるのだ。足払いなどがきても、あわてずに後ろに引くだけだぞ。


足払いでも、立ちガードでOK。

ほかは、レバー＋ボタンで必殺技が出るのは、もうお馴染みだろう。また、レバー下＋Cボタンで挑発してくれるぞ。挑発王となろう。

そのほかの特殊な操作に、接近戦で弱パンチを連打すると、WH2のときにあったようなセット攻撃ができるキャラもいる。これは強力だぞ。

ガンガンシステムを覚えろ!

システム面でも特殊なものが多い。このゲームの勝敗は、120カウントの一本先取。タイマン真剣勝負だ。

一本勝負では短く思うが、そこはちゃんとされている。それは体力がたくさんあるからだ。体力ゲージは最初は青で、ダメージを受けていき青がなくなると緑→黄→赤と4段階に減っていく。赤の体力ゲージのときになくなると負けだ。

しかし、これだけではない。体力ゲージを回復する方法もあるのだ。それは、相手にダメージを与えると、ほんの少しだけ自分の体力が回復するのだ。このシステムによって、そう簡単には決着がつかないのが分かるだろう。

そうは言ったが、体力の減る要素も多い。今までは必殺技をガードすると体力を削られたが、ガンガンでは通常技をガードしただけでも体力が削られるのだ。だから安心してガードしていればいい、てもんじゃないぞ。


ガードしても、削られちゃうぞ。

投げ返しをガンガン使え!

さて、ここにきて投げだけを中心に取り上げるのだが、それだけガンガンでは投げの要素が大きいのだ。この投げに関するテクニックができるようになると、ガンガンが一層おもしろくなるぞ。


カキン！とマークが出たら…、


ボタンを押すと、つかみ返し。

投げるまでには、いくつかの段階があるので、一段階ずつ説明してみよう。

●つかむ…投げる前に、相手をつかまなければならないのだ。つかみかたは、レバー相手方向＋AB同時押し。つかみ間合いはキャラによって違うぞ。

●投げる…つかんでから、AかBを押せばいいのだ。レバーの入れている方向で投げが変化するぞ。

●まわりこむ（フェイント）…つかんだ状態でCを押すと、相手の後ろにまわりこむことができるぞ。ここからAかBを押すと、違った投げになるのだ。しかし、なぜフェイントが必要なのか?それは次を読めば分かるはずだ。

つかまれたら投げられてしまうのか?いや、それは違う。逆に相手をつかむ方法、逃げる方法があるのだ。

●つかみ返す…相手につかまれ、投げられるときに頭上にマークが出るはずだ。このときにABCいずれかのボタンを押すと、つかみ返すことが可能だ。しかし、マークの出る前にボタンを押したり、フェイントに引っ掛かりボタン


レバー1回転＋ボタンで、引き離すこともできるぞ。

を押してしまうとマークは出ずに、一方的に投げられてしまうぞ。

こうやって、相手とのつかみ合戦は永遠に続くのだ。うまくCボタンのフェイントを使おう。

●**つかみを離す**…これには、2種類の方法がある。まず、フェイントなどに引っ掛かり、ボタンを押してしまったときは、レバーとボタンを連打することで離れることができるぞ。

もう一つは、レバーを一回転させて投げられるマークと同時にレバー相手方向+ボタンで、蹴り返すことができるのだ。これならば、ダメージを与えつつ離れられるので、投げ返しの上手な相手とつかみあいになったら、使ってみよう。



今だ！今こそガンガンを決めるのだ！

熱血させろ！そして、ガンガンを決めろ！

気がついていると思うが、画面の下に「熱血ゲージ」がある。これは攻撃力を上げたり、ガンガン必殺技を使うために必要なのだ。

このゲージを溜めるには、攻撃をすればいいのだ。ゲージは溜まり、ガンガン攻めれば攻撃力はグッとアップするぞ。

ガンガン必殺技とは特殊な技で、**相手の体力ゲージが赤で、自分の熱血ゲージが満タンのときしか出せない**のだ。

もしガンガン必殺が入れば、相手は絶対に負けになるのだ。まさに、トドメ技だ。

相手がひるんだらガンガン攻めろ！

やはり、このゲームにも気絶（ひるみ）はある。しかし、数多くの状況があるので説明してみよう。

ひるみには2種類あり、立ったままのひるみと、ダウンしたままのがある。どちらも連続で強力な技をくらい続けると、ひるむのだ。やっぱりガンガン攻めていったほうが有利なんだね。



倒れている相手には…、



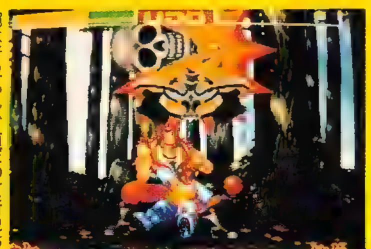
サブミッションで追い打ちだ！

立ったままの相手には連続技を入れることもできるし、一方的に投げることもできる。一気に攻めるチャンスだ。

ダウンした相手にも、いろいろなことができるぞ。まず倒れている近くでAかBを押すと、さらに追い打ちをすることができる。これはキャラによるが、相手の足のほうで押すとサブミッション（関節技）を入れることもできるし、頭のほうで押すと上四方固めのできるキャラもいる。また頭のほうで、レバー下+Aで引き起こすこともできるぞ。

さらに、ひるみとは別に、骨折というのもある。これは特定の投げ技を決めると、運がよければ相手の骨を折ることができるのだ。骨折はひるみの長いバージョンと思ってくれればいいだろう。

状況の変化の一つとして、流血というのもある。これは強力な攻撃を受けると、運がよければ血を噴くのだ。この間は、受けるダメージがアップするので注意。



腕は折れるし、首だって折れちゃう。さらに急所が割れることも…。



流血すると、受けるダメージが大きくなる。

ルール無用ガンガン殴れ！

なんと、このゲームには武器だってあるのだ。しかも強力なので、使ってみる価値はあるかも。武器を拾うには、レバー下+A。捨てるときには、レバー下+CかAB同時押しだ。



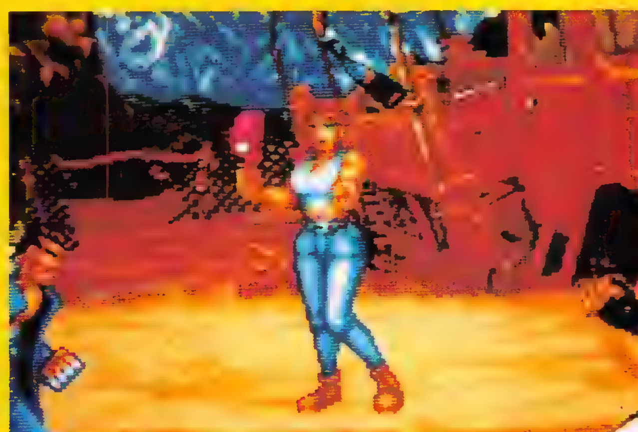
コマンド技は、キャラによって違うぞ。これはキサラだけ。

●火炎瓶…投げつけて攻撃する。割れると地面に火がつき、触れるとダメージになる。

●有刺鉄線巻きバット…振り回して使う武器。ダメージが大きく、流血させやすい。

●忍者刀…振り回して使う武器。とても流血させやすい上に、素早い攻撃ができる。

●スコップ…振り回して使う武器。ダメージが大きく、スタンさせられる。



この姉ちゃんが、武器を出してくれるのだ。

●バラ…武器を出してくれるお姉さんが、時々投げてくれる。いわゆるスカ。

武器を持つと、色々と不便なことが多い。まず、相手をつかめない。これは痛い。また、必殺技が出せないのだ。

しかし、武器を使った必殺技が、全キャラ共通のコマンドであるのだ。それは、⬇↙➡+Aだ。これで特殊攻撃ができるぞ。



ほとんどのキャラは、振り回し系だ。

条

俺とタイマンしようぜ!

通常技が強力な、今回の主人公的キャラ。ダッシュ、ジャンプ、セット攻撃を使えば強力だぞ。

担当：MoMo

痛快かっとび野郎 "本牧の赤豹"条

関東一の強さを誇る、喧嘩の天才。その華麗な技の数々で、多くの男を倒してきた「条」。ただ強いやつと戦いたい…そのために関西までやってきた。

条は、とにかくバランスのとれたキャラクターだ。プロフィールにもあるように、数多くの華麗な技を持っているのだ。必殺技だけに頼ることなく、通常技で十分に闘えるキャラだぞ。

やはり基本は、地上戦になるだろう。地上戦では、レバー相手方向の大パンチや大キックがリーチがあり、使いやすいぞ。そこからキャンセルして、必殺技で攻めるのだ。

また、ダッシュ攻撃も強力で、とくにダッシュキックが強いぞ。ダッシュキックは2発入るので、ダメージはそれなりだ。ダッシュして、レバー下キックでスライディングになるが、あまり使えない。

接近戦では、セット攻撃が強力だ。ジャンプキックからのセット攻撃などが有効だぞ。

セット攻撃は全部で5発入るが、最後の1発をキックに代えることもできるぞ。これが結構、カッコいいのだ。

とにかく、近づいたらセット攻撃。これを覚えておこう。


2発入ると、結構強いダッシュキック。


今のところは使い道の少ないスライディング。


セット攻撃の最後をキックにすることも。

ガンガン殴れ! 必殺技

条の必殺技は、当たればどれも大ダメージ。しかも、使いやすい。通常技にからめれば、強力な連係技になったりするぞ。

●真空三段蹴り

空中で、三段蹴りを出す必殺キック。

一見、対空技のように見えるが、実は使いづらい。起き上がりや先読みで出せば、それなりの対空技として使える。

●条スペシャル

ダッシュで突っ込んでいき、目の前にいる相手をタコ殴りにする連続技。

ダッシュした先に相手がいないと、なにも起こらないので、外しても隙は少ない。しかしガードされると硬直が長く、ほとんど反撃を受けるぞ。

使い方としては、相手の技の隙に入れたりするのがいいだろう。

●かっとび百烈脚

最初に跳び蹴りを当て、そこからさらに連続してキックを当てる技。

この技も、相手が目の前にいないと発動しない技。ガードされても、それほど反撃は受けないだろう。この技の最大の特徴は、当たったときにキックボタンを連打すると数多く蹴りが入ることだ。当たったら連打だぞ。

●友情の合体熱血パンチ

自分の後輩であり、親友でもある勝男が相手を押さえ込んでいる隙にタコ殴りにするという、とんでもなくスゴイ技。

出るまでが遅いので、なかなか決まらない。ジャンプなどで簡単に逃げられてしまう。

連続技も強力だ!

条の連続技は、なかなか強力だぞ。

ジャンプ大キック→大パンチ→条スペシャル。

簡単そうだが、実は難しい連続技。条スペシャルは、百烈脚に代えてもいいだろう。


大パンチにキャンセルかけられるかな?



真空三段蹴り



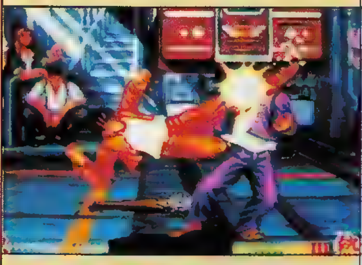
→↘↓↙+B

条スペシャル



←↙↓↘→+A

かっとび百烈脚



↓↙←+B

ガンガン必殺技 友情の合体熱血パンチ



↑↖←→+A

剛

浪花のド根性男

浪花の番長は、両手にゲタで登場。自慢の拳で相手を蹴ちらせ!!

担当：ジョッキー笹岡

うーん。いかにもこのゲームのためのキャラって感じ。性格も技も「豪快」のひと言につきる。

この男、とかく腕力には自信があるようで、技の1つ1つの破壊力は目を見はるものがある。

しかし、必殺技がゲタをふりまわしたりと、ちょっとマヌケ。スキもでかいし、オツムのほうの出来はあまりよろしくないようである。

プレイヤーキャラとして使うときの注意はやはり、スキが大きいこと。ダッシュ攻撃や必殺技のスキが人一倍大きいのでちょっと扱いづらいのだ。

しかし、破壊力の大きさを考えると、そう捨てたもんでもない。1回相手を転ばせたら連続技などで一気にたたみ込むことが可能。中でもフライングクロスチョップは守りから攻めに転ずる際にもっとも必要とされるぞ。だが例によってガードされると反撃の的になる。

敵が倒れたり、跳び蹴りなどから連続技を狙おう。大キックからのキャンセルで必殺技のド根性キックを出せば連続技になる。



ダッシュ攻撃。強いけどガードされるとスキがでかいぞ。



跳び蹴りを引きつけて当てて連続技だ!

ガンガン必殺 大阪名物 うずしお崩し

いつから名物になったのかは知らないが、剛のガンガン必殺はうずしお崩しという名前がついているぞ。

この技を出すと、剛が腕から巨大な渦潮を出し、その力で敵を空高く舞い上げてしまう。

さらにそれから自分も舞い上がり、相手をつかんでバックブリーカーをかけて落ちてくるというとんでもない技である。

はっきり言って、決まればとてもカッコイイ技。まあ、GANGAN行進曲の醍醐味でもあるガンガン必殺なんだから、やっぱりこのぐらい豪快じゃないとね。



相手をピヨらせて決めるのが確実だぞ。

連続技をキメろ!

剛の連続技は段数は少ないがとても威力がある。怪力の剛ならではの、大→大→必殺技という豪快なものだ。

●ジャンプ大キック→大キック→ド根性キック

これがその連続技。体の小さい相手にはド根性キックがスカッてしまうが、そのほかの敵にはド根性キックが2発入って4段攻撃となる。

大技空振りには注意しろよ!

剛は大味なキャラクターなので空振りは命とりだ。連続技なども確実に入れていかないと対戦は勝てないぞ。

でもこのキャラ、バカっぽくていいでしょ?



この大キックにキャンセルをかけるのだ。

ド根性ゲタラッシュ



←↙↓↘→+A

フライングクロスチョップ



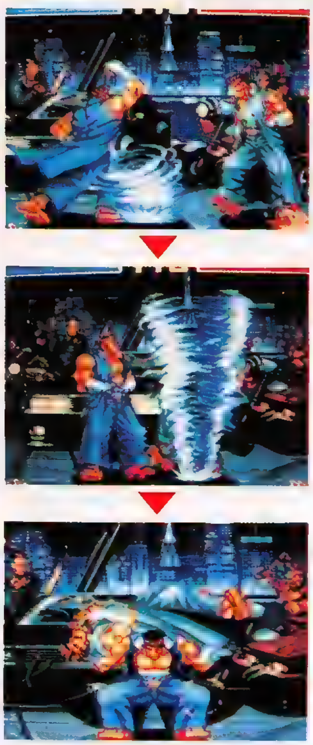
BC同時押し

ド根性キック



↓↘→+B

ガンガン必殺 大阪名物うずしお崩し



→↗↑↖←↙↓+A



李

多段攻撃が気分爽快!

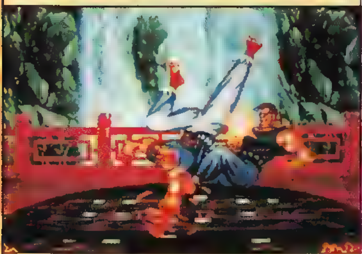
素早い動きに、切れる技。
得意の足技で相手を一蹴!

担当：TKO

李の通常攻撃は足技を主体に構成されており、パンチ系攻撃のAボタンでさえ、そのほとんどがキック攻撃になっているほどに徹底している。
移動、攻撃ともに素早く使いやすいので、万人向けのキャラといえよう。



暴殺掌
↓↙←+A



青狼牙
↓↙←+B



孤鷲脚
→↘↓↙+B



ガンガン必殺　凶鷹爪
↘↗↘↗+A

大ボタンによる多段攻撃が強力!

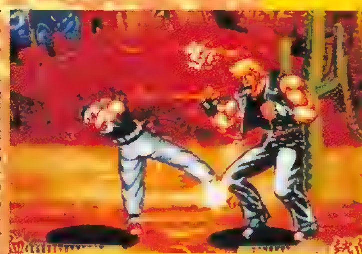
李は、大攻撃のほとんどが二段攻撃になっている。
Aボタンによる大攻撃（ネリチャギ）は、相手との間合いに応じて、踏み込むように移動しつつ攻撃してくれる。
Bボタンによる大攻撃は、近距離なら二段、遠距離では相手方向レバー＋Bボタンで、これまた相手方向に一歩踏み込んでの二段蹴りになる。
いずれも必殺技によるキャンセルが可能で、容易に連続技に持ち込むことができるぞ。



起き上がりに重ねたりと、使い勝手の良さも見逃せない。

小攻撃はピシピシッと小気味よく使おう

Bボタンによる小攻撃は、素早い上に結構リーチがある。
間合いが近い場合は、これで相手の動きを封じていこう。
相手方向レバー＋小キックは、かる〜く一歩、前進しながら相手に蹴り込んでくれる。
スキが少ないので（相手次第ではあるが）間合いの外から牽制を兼ねつつ攻撃することができる。他の攻撃と上手に併用していこう。



ダッシュ攻撃を警戒しつつ、ピシピシッと当てるべし。

強力!ジャンプ二段攻撃

Aボタンでのジャンプ大攻撃は、二段攻撃になっている。
相手に跳びこむときに使うのはもちろんだが、空中で二段攻撃を当てた状態で、相手がなお宙に浮いている場合、そこからさらにAボタンによるジャンプ大攻撃をヒットさせるといった使い方が可能だ。



このあと、さらにジャンプ二段攻撃が入る。

必殺技は、素早い青狼牙をメインに使おう

青狼牙は素早くダッシュしながら攻撃してくれるので、相手の不意をつくようにして使っていこう。暴殺掌は、連続技に組み込むには最適だが、単発では攻撃範囲が狭いため、今一つ使えない。孤鷲脚は、先読みで出さないとまず当たらない上に、技の出かかりをツブされることが多い。
李の必殺技は終了時のスキが大きいので、ポイントを押さえて慎重に使おう。



相手の技のスキをついて、青狼牙を叩きこもう。

起き上がりに重ねて使え!ガンガン必殺・凶鷹爪

有効範囲こそ狭いが、相手が自分の目前にいればまず間違いなく技が入る。そこで、相手の起き上がりや着地地点に重ねたりして使ってみよう。
通常技をキャンセルして、連続技に組み込むのもいい。

李の代表的な連続技

ジャンプ大パンチ（二段）↓立ち大パンチ（二段）↓キャンセル青狼牙（または暴殺掌、凶鷹爪）。
お手軽なうえに、スピーディーかつ力強い連続技だ。



キサラ

[illegible]に代わって、おしおきよ!

一見、ただの女子高生。しかし、スピードを生かした闘いは天性のもの。ただの女子高生ではないぞ。

担当：MOMO

ハイスクールのアイドル キサラ参上

今までの格闘ゲームにはいなかった、キャピキャピの女子高生「キサラ」。見た目には可愛いだけの女の子だが、格闘のセンス抜群だ。

彼女の特徴は、細い体型だけがなせるスピードだ。ダッシュ、サイドステップの速さもかなりのもの。

基本的な闘いかたとしては、ジャンプからの攻めが多くなる。ジャンプ攻撃では、大パンチが強力だ。この攻撃は、背の高い相手（ボビー、キサラ以外）には2発当たるのだ。ここから連続技につなげたり、投げたりするのがいいだろう。

ジャンプキックは相手に当たると跳ね返るので、使いづらいかも。しかし、ジャンプ中にレバー下＋キックで出る踏み付けは、なかなか使える技だ。

地上戦では、小技が使いやすく、とくに小キックが連打がきくので強力だ。レバー相手方向＋強キックで出る足払いもリーチがあるぞ。

接近したら、小パンチ連打だ。キサラのセット攻撃はリーチがあるので、途中でスカることは少なく、使いやすい。



頭の上を乗りまわる。連続踏みも可能だぞ。



うひょ！キサラに上四方固めをやられるとは…うれしいかも。



しかし、ビンタもやられる。悲しい。

必殺技を使いこなせ!

キサラの必殺技はどれも隙が大きいので、使いかたを間違うと痛い目にあうぞ。

●ヒップバズーカ

若い娘が、お尻で跳び込んでいく、ちょっとはしたない技。

ガードされるとほとんど反撃を受けるので、うかつには出せない。使いかたとしては、遠めから奇襲として出すか、連続技として使うかだ。

●チアリーダーキック

まさにチアリーダーのように足を開き、クルクル回りながらキックを連続で当てる技。

接近して出せば連続で何発も入るので強力だが、ガードされると隙が大きく、反撃を受けやすい。

使うならば、接近して出す以外はないだろう。まだ未知数の技だ。

●キューティーレインボー

一度回転して、足から跳び込み、連続で当たるキック。

この必殺技が結構強く、使いやすい。ただ出すだけだと着地に隙があり危険だが、起き上がりや対空技として出すと強力だ。

●ジェラシーボンバー

相手に投げキッスを飛ばし、恋の虜にしておいて、男性(幻覚)を出して熱いキスで精神的ダメージを与える。相手は失恋のショックのあまりに悶絶してしまうという、かわいらしくて女の子らしい技。

出るまでが多少遅めなので、連続技として使うのは無理そう。しかしコマンドが簡単なので、接近して出すと当たりやすい。トドメは当然、この技だ。

可愛いだけじゃない連続技は強力だ!

探せばいろいろありそうだが、とりあえず強力な連続技を一つ。

ジャンプ大パンチ×2→大パンチ→ヒップバズーカ。

ジャンプ大パンチは2発入るので、なかなか強力。基本的な連続技となるので、覚えておこう。



ジャンプ大パンチは2発入る。これは強力。



ヒップバズーカ

↓↘→+B



チアリーダーキック

↓↙←+B



キューティーレインボー

ABC同時







ガンガン必殺技 ジェラシーボンバー

←↙↓↘→+A



シン

つかんで投げろ!!

広い投げ間合いを有効に使って、スキあらば敵を投げ捨てろ!!

担当：トロッコ松山

君もレスラーで覚悟完了!!

この手のゲームにはもはや欠かせないパワーファイター。GANGAN行進曲も例に漏れず、レスラーをナリワイとする力自慢のキャラクターが存在しとるぞ。

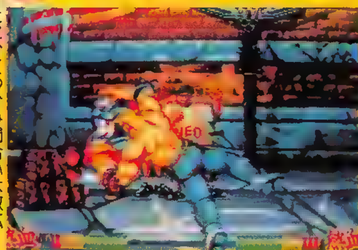


うおりゃ!!力まかせに蹴散らせ!!

「天翔る獅子」などと大層な名前が付いておるが、彼の動きは鈍くて重くてスローリィ。このゲームはフィールド全体を縦横無尽に駆けまわり、いかに機動性を発揮できるかが勝利への鍵を握っている。よって、動きの鈍いヤツは不利になるのか?と、普通なら考えるところだが…しかし!!

案ずるな若者たちよ、このゲームの特色であるダッシュ、サイドステップを駆使すれば誰もがスピーディーな攻めを展開できるのだ。このシンとて例外ではないぞ。

その上、シンの一番の強みとして「驚異的なつかみ間合い」が挙げられる。縦軸、斜め軸からジリジリとにじり寄り、遠間からムンズとつかんでやれ。



とにかくつかみ間合いは激広!!

ちなみに、ジャンプ大キックは比類なきリーチと威力を誇るが、ガードされた際に生じるスキが大きいので、使用するときは注意が必要だ。

なお、空中投げ（キックボタン）は間合いが激広なので、意識的にドンドン狙っていこう。相手がこちらに跳び込むのを見てから対応しても十分間に合うので、対戦の場合などは「制空権は我にあり」というような精神的圧迫を与えてやれ!!

あと、レスラーキャラの専売特許でもある「投げ技の豊富さ」は折り紙付きだ。これほどたくさんの投げ技があればきっとあなたの投げ心を満たしてくれるに違いない。



空中投げもガンガン狙え!!



ローリングクレイトルもアリだ!! 転がれ転がれ!!

とにかく、シンは投げに始まり投げに終わるというレスラー真骨頂なキャラだ。

必殺技をくらいやがれ!!

●キャプチュード
コマンド式の投げ技。空中の敵をひっつかんで投げられるぞ。とにかく、相手の足が地面から離れていれば投らげれるので（相手のダッシュ中も投げられるのだ!!）、ジャンプ攻撃をガードした直後などに狙ってみよう。地上ではダメだよ。

●フライングニールキック
前方に向かって浴びせ蹴りを敢行する技だ。遠間で出せば対空としても機能するぞ。

●スーパー逆水平
目にもとまらぬ早業で、水平チョップをくらわす技。空中の敵にも連続して当てることができるぞ。でも対空には使わないほうが安全。

●スーパーデンジャラスフランケンシュタイナー
その名のとおり危険極まりない投げ技。コマンドもやさしめで、相手の起き上がりに重ねれば効果絶大だ。

連続技だウィ――。

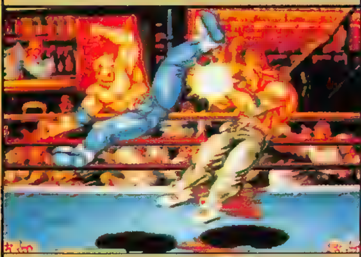
とりあえずジャンプ小キック→立ち大パンチキャンセル→スーパー逆水平などが無難でよろしいんではないだろうか。

小キック→フライングニールキックなども手堅くてよい。



キャプチュード

→↘↑↖←+A



フライングニールキック

←↖↓↗→+B



スーパー逆水平

↓↙←+A



ガンガン必殺 スーパーデンジャラスフランケンシュタイナー

Bを押しっぱなしにして離すと同時に→



ボビー

夢はでっかくスーパースター

体は小さいが、喧嘩には負けない自信はある。スピードなら誰にも負けないぞ。

担当：MoMo

明日のビッグスター ボビー

小さな体とは裏腹に、明日のスターを目指すというビッグな夢を持つ少年「ボビー」。

大きいのは夢だけではなく、度胸もビッグだ。大きな男たちを相手に互角に闘うほどなのだ。

彼の特徴は、小さな体から生み出されるスピードとジャンプ力だ。ダッシュやジャンプからの攻めが基本となるだろう。

ダッシュからの攻撃は、パンチよりもキックがいいぞ。ダッシュパンチはハズレると隙が大きいが、ダッシュキックなら隙も少なく、使いやすいはずだ。右へ左へダッシュしまくって、キックを出そう。


このダッシュキックが、かなり使いやすいのだ。

ジャンプ攻撃では、大パンチが強力だ。背の高い相手には2発入るぞ。またボビーには、空中投げもあるのだ。狙って出せるものではないが、決まるとうれしいものだ。

接近戦では、小パンチ連打のセット攻撃がメインになるとなるが、リーチが短いので途中で入らなくなることも多い。


接近戦ではセット攻撃だ。


空中投げも実はある…。

ほかには、キック系がスライディングになるので、意外と強いぞ。

必殺技は、どれも強力

必殺技はなかなか強力で、使う場所さえ選べばガードされてもリスクの少ない技ばかりだ。

●スピニングアタック
ボールを両手で支え、体を回転させながら突っ込んでいく荒技。
ガードされても反撃を受けにくいので、どのような状況で出しても使える技だ。
遠めからの跳び込みに対しては、対空技として使うことができるぞ。

●ジェットアッパー
走っていき、ボールを両手で支え頭から跳び上がる技。
今のところ、これといった使いかたは見つかっていない。対空技として使えそうだが、出るまでが遅いので使えない。無理に使う必要のない技だ。

●フライングトリプルキック
走って近づき、相手を踏み台として駆け乗る技。
この技は相手に届かないとスカるだけなので、とくに隙もない。逆にガードされると反撃を受けることもある。近づいたら出してみる価値はあるだろう。

●ビッグバンアタック
相手を転ばした後に高速回転による空気との摩擦でボールに炎をまとわせて、相手の頭上から炎のみを投げつける豪快な技。
当たればカッコイイ技なのだが、なかなか入らない。どうにかして入れたいものだ。

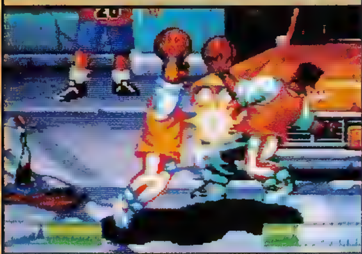
連続技も強力だぜ!

ジャンプからの攻めの多いキャラなので、ジャンプからの連続技を覚えよう。

ジャンプ大パンチ×2→大パンチ→スピニングアタック。
ジャンプ大パンチは2発入るように跳び込むのがコツ。早めにパンチを出すといいだろう。大パンチキャンセルは難しいので、練習しよう。


この大パンチにキャンセルをかけるのだ!


スピニングアタック
←↙↓↘→+A


ジェットアッパーカット
→↘↓↙+A


フライングトリプルキック
←↙↓↘→+B


ガンガン必殺　ビッグバンアタック
↓↙←↘↑↓+B



レオンハルト

[illegible]できゃつらを泣かせ!!

とにかくデカいしリーチも長い。動きはトロいけど、パワーで勝負だぜ、セニョール!

担当：トロッコ松山



真・暴殺掌

↓↙←+A



まさかりキック

→↙↓↘+B



ブラッディクロス

←↙↓↘→+A



ガンガン必殺　タイガーデスブレイド

↓↙←→+A

黒き暴牛、その生態を探る

このゲームNo.1の巨大な体躯を持つレオンハルト。でっかいことはいいことだが、それはそれなりにデメリットもある。

リーチも長いしパワーもある。しかし、やっぱりと言うか当然と言うか、奴の動きにはスキが多い。スピードタイプのファイターと真っ正面から打ち合っても、技の出かかりを潰されてしまうのだ。

よって、敵に懐に入られてしまった場合は、素直にガードを固めるか、再び自分に有利な間合いを取り直すのがいいだろう。

では自分(レオンハルト)に有利な間合いとは?これは、はっきり言って相手と画面の端から端ぐらいに離れていてもオッケーなのだ。



このダッシュキックで蹴散らせ!!

「それではこっちの攻撃も当たらぬではござらぬか」と、思う御仁もいることだろう。

でも安心すれ。このレオンハルトの最大のメリット、それは「ダッシュ攻撃のリーチが異様に長く、超使えるのだ」。

相手との距離を一気に詰めることなど造作もないし、攻撃がギリギリ届く間合いから出せば、反撃も受けにくい。特にダッシュキックはリーチ、スピード共に申し分ない。



至近距離で技をガードされると…ピーンチ!!

半面、接近戦ではかなりの苦戦を強いられることだろう。技が出るまでが遅い上、大攻撃を至近距離でガードされようものなら、まず手痛い反撃はまぬがれない。

が、接近戦にも一応対策はあるぞ。それは…「相手が接近戦を挑んできたら、積極的につかみ技を敢行せよ」だ!!



コマンド武器アタックも可。うりゃ!!



少々強引でも投げを狙おう。投げ返しに注意。

レオンハルトはデカいだけあって、他のキャラよりつかみ間合いが広いようだ。至近距離で連続技をガードした後などは、ガンガンつかみ技を狙っていけ!!でも狙いすぎてガードをおろそかにせぬようにな。

必殺技講座

●真・暴殺掌(ぼさつしょう)

見るからに暴力的でデンジャラスな薫り漂う技だ。

技自体は、同社の某柔道少女が使っていたアレと形態を同じくするものだが、威力と性質は全く異なるのだ。

戎殺掌が単発で効果が終わるのに対し、この真・暴殺掌はズガガガンと連発で入るぞ。技の判定もデカいし長く残るし、削りなどには便利。

●まさかりキック

フライングニールキックの豪華版。コマンドが易しめなわりにはけっこう出にくいので、とっさの対空とかには使いづらいかも。

●ブラッディクロス

二段構えの突進技。レオンハルトの技ではわりかし使える部類に入る。

最初のタックルがヒットすれば、次のクロスチョップも入るぞ。意表をついて出せばそれなりの効果はありそうだ。ガードされたらツライけど…。

●タイガーデスブレイド

ペットの虎をけしかけ噛みつかせた後に御大(おんたい)自らトドメを刺すという悪虐非道なガンガン技。

出るまで(虎を呼ぶまで)がやや遅いので、相手の起き上がりに早めに重ねるなどして使おう。

これが暴力的な連続技だ!!

レオンハルトは基本的に、ボタン連打の連続技は持っていない。しかし、このゲームはありがたいことにほとんどの技にキャンセルをかけることが可能だ。

よって、接近大パンチ→真・暴殺掌や、接近小キック→まさかりキックなど、実用的な連続技が揃ってるぞ。

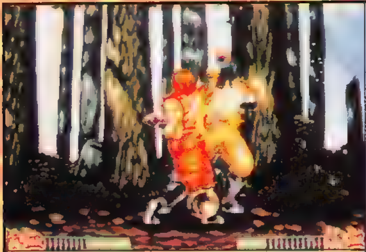


フウマ

ってきちまったぜ!!(泣)

「ワールドヒーローズ」に出場するはずだったのにこんなところに放り出されちまった。軽く片付けて大会へ向かわなくっちゃな、会社も無断欠勤してるし…。

担当：FRS-N,O


炎龍破
→↘↓↙+A


電光石火の術
↓↙←+A


爆裂発勁
←↙↓↘→+A


ガンガン必殺　木っ端微塵の術
→↘↓↙←+ABC同時

…と、いうわけで、本来なら持ってるはずの愛刀は、ドサクサの中で忘れてきてしまったフウマ。

必殺技にも実はこのド忘れがアダとなって出てきてしまうのであった…。刀がなければ烈風斬(もちろんダブルも)は出ないし、忍法風輪華斬だってムリ。やはり刀の存在は大きかった。

じゃあ炎龍破はどうかっていうと、一応出すことはできるぞ!!…ただし、刀がないので炎の龍は出ないのであった。

なんか、らしくないフウマだが、そこはくさってもフウマ、風魔忍法奥義は、ワールドヒーローズでも見せたことのない技がそろっている。

●炎龍破

さきほど書いたとおり、刀はないので炎の龍は出ないが、そのかわり密着で当てれば3発ヒットし、3発目が当たれば相手を転ばせることができる。

連続技に組みこむことも当然可能。

●爆裂発動

コマンド連続技。フウマらしく「ばくれつはっけぇぇ!!」と素晴らしい声で無数の攻撃をくり出す。これも連続技に導入可能。移動しないところがミソ。

●電光石火の術

パッと見は爆裂発勁と似ているが、違いはこちらは走りながら連続技を出す点だろう。フウマの必殺技の中では一番使える技である。


ダッシュしつつ多段攻撃を仕かける電光石火の術。

●木っ端微塵の術

相手に猛スピードで近付き、後方からはがい挍めして隠し持った爆薬をセット、そのまま爆破してしまうといったジョーダンのような必殺技。


「…御大自ら…」やめとくか(笑)。

では、フウマはどうなるのかというと、実は爆風の速さよりもさらに速く跳び退いているのだ!!さすがフウマ。やってくれるぜ(?)。

基本的な闘い方

レバー上、下をはじくように短く入力すると、スッと消えて現れるグラフィックとなる。このため、上、下とヒュンヒュン消えてフェイントをかけておいて、さりげなく相手と横ラインを合わせておく。頃合いを見計らって、電光石火の術で突進をかける。

また、相手とちょっとひらいた間合いでいきなり爆裂発勁でもいい。


この上、下移動でかく乱させる。

多少軸がズレたりしたときは、間髪入れずに炎龍破を出せば硬直に反撃しようとした相手にヒットさせることができる。ただし、炎龍破は、攻撃判定は強いものの、無敵時間はないので過信は禁物である。

フウマは忍者らしく、上、下移動で消えまくり(判定は残っているので調子に乗らないように)隙をついて、その名の通り電光石火で攻める、といった戦法がいいだろう。

●連続技

ジャンプ大キック➡大パンチキャンセル炎龍破(or電光石火or爆裂発動)

ジャンプ大キックは2段なので、多少打点が高くても入ってしまう。さらにつぎの大パンチ(突き上げ)の2発目にキャンセルをかけて3種類の必殺技につなぐ。


この大パンチから三大必殺技につなげる。


多少打点は高くてもOK。




ADK
100
THE 100MEGA SHOCK!
痛快
GANGAN
TM
行進曲
つうかいガンガンこうしんきょく
世界初! 迫力のリアル3D対戦
ADKテレフォンサービス 048-775-2347


ガンガンいこうぜ!!
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
©SNK/ADK 1994



彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

デザイナー募集

職　種	コンピュータ・ゲームのキャラクタ、背景などのCGデザイン
応募資格	短大・専門学校卒以上、27歳位までの男女。経験者優遇。
給　与	当社規定により優遇（**例：25歳　¥300,000**〈各種手当含〉）
応募方法	まずは履歴書、職務経歴書を当社に郵送してください。 後日詳細をご連絡いたします。
申込み先	〒604　京都市中京区東堀川通御池下ル　三坊堀川町55-1　大同ビル5F **株式会社 彩アート京都**（電話でのお問い合わせ・お申込みはご遠慮ください）

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.124
8.30/9.15 合併号 1994



●今号を持ってみて、その重さにビックリしたでしょ？ゲーメスト史上最高のページ数で、さらになんだかマジメな付録までついているんだもんね。「次の発売日まで1ヵ月あるから、その間じっくりと読んでもらおう」ということで、増ページ&付録つきとなったんだ。価格も普段より50円高いけど、これなら許してくれるかな？



独占情報！

興奮度レベルUP!

次元を超える激震攻略!

ニューゲームジャングル

特別付録

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
8･30／9･15合併号 AD

表紙：「ヴァンパイア」CAPCOM イラスト by 藤原ひさし／表紙写真：「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」©SNK

スーパーストⅡエックス ダイヤグラム＆無敵必殺技の性質

Grand Master Challenge

ストⅡエックスの定番、対戦ダイヤグラムと、必殺技の無敵時間をまとめて紹介していこう。

これが最後か？ スーパーストリートファイターⅡ エックス 対戦ダイヤグラム

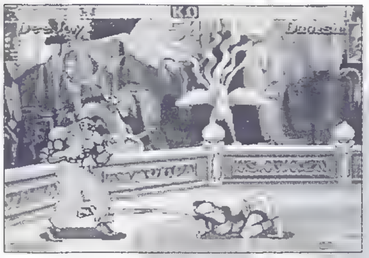
安定しつつも、キャラ格差が縮まったダイヤグラム。あとは腕次第で、勝敗は決まるだろう。

担当：石井せんし

▼▼各キャラの格差はかなり縮まる

今号のダイヤグラムは、前回とさほど変化していない。ただし、全体的にみると、キャラごとの格差は、やや縮まりつつある。今までの基準では差が出にくく、どうせ10段階なのだから、思いきって差をつけようかとも考えたくらいである。

差が出にくい理由の一つには、スピードが速くなったため逆転性が強くなったということが言えると思う。今、元祖のストⅡを遊ぶと、スピードが遅く通常技が強いということがはっきりわかる。こういう場合には、読みの要素がとても重要になってくる。



ダルシムがやや苦手な相手となっている。帝王ディージェイ。

ストⅡでは、1つ1つの判断力に優れているプレイヤーにはまったく勝てなかったが、エックスはそこまでではない。スピードが速く、攻め手が増えたため、ある程度の攻撃が通じるようになったと言えると思う。

前置きが長くなったが、さっそくダイヤグラムを見ていってみよう。1位は相かわらずディージェイだが、格差はつまっている。苦手キャラは少ないのだが、圧勝できる場合は少ない。守りが堅いタイプなので、基本的にはじりじりリードする闘いになる。

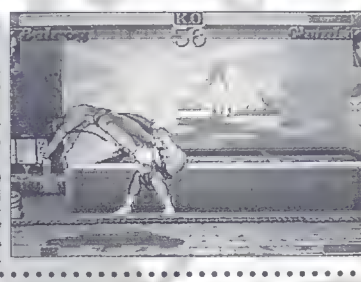
2位以下は、ダルシム、バイソンまでほとんど一線に並んでいる。ここまでが上位グループで、ディージェイを含めたこの6キャラなら、誰を使っても頂点を狙えるというところだろう。

	ディージェイ	E・本田	春麗	バルログ	ダルシム	バイソン	サガット	リュウ	ブランカ	ガイル	ベガ	フェイロン	キャミィ	ケン	T・ホーク	ザンギエフ	合計
ディージェイ		6	5	5	4	6	5	6	6	5	6	6	6	7	7	7	87(+12)
E・本田	4		4	7	6	6	5	4	7	5	6	6	7	5	6	8	86(+11)
春麗	5	6		5	6	4	6	5	6	6	4	7	6	6	6	7	85(+10)
バルログ	5	3	5		7	4	6	6	5	6	5	6	6	6	6	7	83(+8)
ダルシム	6	4	4	3		5	6	5	6	7	6	6	5	6	7	7	82(+7)
バイソン	4	4	6	6	5		4	6	6	6	5	6	6	6	6	5	81(+6)
サガット	5	5	4	4	4	6		5	5	5	6	6	6	6	5	6	79(+4)
リュウ	4	6	5	4	5	4	5		5	6	6	6	6	6	6	4	78(+3)
ブランカ	4	3	4	5	4	4	5	5		6	5	4	6	6	7	7	75(±0)
ガイル	5	5	4	4	3	4	5	4	4		5	6	6	6	6	6	73(−2)
ベガ	4	4	6	5	4	5	4	4	5	5		6	5	6	4	5	72(−3)
フェイロン	4	4	3	4	4	4	4	4	6	4	4		6	6	5	6	68(−7)
キャミィ	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4		5	5	7	67(−8)
ケン	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5		6	5	64(−11)
T・ホーク	3	4	4	4	3	4	5	4	3	4	6	5	5	4		4	62(−13)
ザンギエフ	3	2	3	3	3	5	4	6	3	4	5	4	3	5	6		59(−16)

2位のE・本田は、パワーと大銀杏投げで、飛び道具のない相手にはとても強い。強さともろさが同居しているタイプだ。

春麗は、全体的にまんべんなく強く、とても安定したキャラであると言える。バイソンがかなり問題だが、ほかのキャラにはほぼ互角以上に闘えるだろう。

バルログもまんべんなく強いキャラなのだが、強さともろさを兼ね備えたキャラである。リュウ、ケンあたりのキャラに7くらいつけるとすれば、もっと上位に来るのだが、攻められた場合を考慮して点が低めになっているかもしれない。



スカーレットテラーのおかげで、若干の待ちが可能になった。

ダイヤグラム上昇中なのがダルシム。ディージェイ、サガットに対するポイントアップで、さらに上位をうかがう状況だ。ただし、バルログ、本田など、確実に苦手キャラがいるのでこれ以上の地位の向上は苦しいかもしれない。

下位キャラでポイントを伸ばしたのがザンギエフだ。もともと評価の難しいタイプのキャラで、過小評価していた感もある。リュウ、ケンにはリバーサル昇龍拳が出せない相手には、相当有利に闘えるだろう。

昇龍拳は投げられるか!?

無敵必殺技の性質

エックスになって疑惑と不信で語られてきた無敵必殺技。
今ここに、このすべてを明らかにしよう。

担当:石井ぜんじ

エックスになって、新しい無敵の必殺技が加わり、今までの無敵必殺技の無敵時間も変わった。特に昇龍拳は上昇中完全無敵という、今までのストⅡシリーズの常識は完全に打ち破られた。

そこで、ここでは無敵必殺技の無敵時間と、攻撃判定などの性質を徹底的に明らかにしてみよう。

▼▼説明しよう! 昇龍拳の本当の性質

コマンドを入れると、その時点で①のグラフィックになる。すでにやられ判定はなくなり、無敵になっているが、まだ攻撃判定は出ていない。

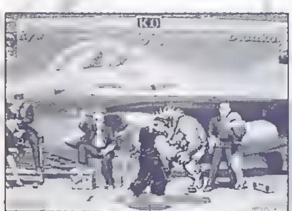
次に、②のグラフィックになる。このグラフィックが強い状態で、無敵で攻撃力を持っている。

そして、③のグラフィックに変わる。だが、エックスではすでに、この時点で無敵ではなくなっているのだ。③のときに攻撃をうけると、また地上にいるためぶっとばされず、地上で潰れる。

また、このときは地上にいて無敵でないため、投げられ判定が存在するらしい。この瞬間なら、昇龍拳を投げることも可能なのだ。もちろん、攻撃判定があり一瞬のタイミングが重要なので、めったには決まらない。



①ケンだと、この無敵だが攻撃力のない状態はほんの一瞬だ。



②このポーズが昇龍拳の最も強い状態。無敵かつ攻撃力あり。

④のグラフィックのときは、空中に跳び上がり、上昇している。もはや、全然無敵でも何でもない。しかし、やられ判定は小さく、足元のほうには存在しない。

昇龍拳の攻撃判定、くらい判定は以上のようになっていると思われる。リュウ、ケン共にこれは変わらないが、ケンのほうが①から②にグラフィックが変わるのが速い。そのため、ケンのほうが攻撃判定が出るのが速いが、無敵時間が解けるのも速い。逆に、リュウは攻撃判定が出るのが遅いが、トータルで考えると無敵状態が長くなっている。

▼▼実は弱い! コマンド系無敵必殺技

エックスでは、ほかのコマンド無敵必殺技も昇龍拳とほぼ同じ判定のつけられ方をしている。コマンド必殺技でいつでも出せるのはよいのだが、無敵時間は一瞬しかない。

タイガーアッパーカットは昇龍拳とほぼ同じ性能を持っている。それに比べると、熾炎脚は無敵状態が終わったあとの攻撃判定が少し弱い。

キャノンスパイクも無敵時間は短いが、前に大きく乗り出すので役立つことが大きい。

また、トマホークバスターはスーパーと比べて、かなり無敵時間が短くなった。ほぼ昇龍拳と同じ、一瞬しか無敵時間がない。



③もう無敵でなくなっている。理論上投げることが可能。

▼▼▼小と大では大違い! 空中連続技系無敵必殺技

ジャックナイフ、天昇脚といった空中連続技は、小・中・大で無敵時間が大きく違うのが特徴だ。

特にジャックナイフの小は、無敵時間が長い。無敵で攻撃力を持っているポーズは一つだけなのだが、この状態が長い。中、大はすぐポーズが変わって連続で蹴りにいくので、無敵時間が短い。



このポーズが無敵。小だとこの時間が長い。



無敵はこのポーズだけ。上に攻撃力をもつときはすでに無敵でなくなっている。



④無敵ではないが、下半身にはやられ判定が存在しない。

ジャックナイフの小は、中、大と性質が違う。無敵時間が長いので、返し技として強いが、連続の追いうちがかけられない。

天昇脚は、ジャックナイフの中・大と同じような性質をもっている。小のほうが無敵時間がない。

ジャックナイフと天昇脚の性質の違いは、攻撃力のある部分の高さだ。ジャックナイフは攻撃のある場所が高いので、地上の技、特に足払いなどにはまず当てられない対空兵器である。

一方、天昇脚は攻撃力のある部分が低いため、対空技に使うにはかなりひきつけなくてはならない。しかし、低い位置に攻撃力があるので、足払いに当てることもできる。

▼▼無敵時間が一番長い! ため系無敵必殺技

サマーソルト、スカーレットテラー、バッファローヘッドバッドというため系の必殺技は、無敵時間がとても長く、強力になっている。これが大きな特長だ。

3つとも、かなり高く上昇するまで無敵時間をもっている。無敵時間でいくと、バッファローヘッドバッドが一番強く、スカーレットテラー、サマーソルトの順である。



こんなに高い位置に来るまで無敵だ。

ただし弱点もある。バッファローヘッドバッドは攻撃判定が出るのが遅く、スカーレットテラーは攻撃判定が上のほうにあるため足払いには当てられない。

▼▼だからこうなる!

今まで説明してきた無敵必殺技の性質を総合すると、次の事実も納得がいく。

昇龍拳を、相手の起き上がりに重ねても、サマーソルト、スカーレットテラー、バッファローヘッドバッドを出されると、一方的に負けてしまう。無敵時間の長さが全然違うからだ。

また、スカーレットテラー、ジャックナイフは足払い系で攻められると当てられないが、起き上がりの対空技には適している。一方、天昇脚は無敵時間はあるものの、攻撃判定が下にあるので起き上がりに重ねられると返しにくい。

全体的に、いつでも出せるコマンド必殺技は無敵時間が短く、攻撃判定が出るのが速い。地上戦向きになっている。逆に、ため系必殺技は、無敵時間が長く、起き上がり時などの対空技に適していると言えるだろう。



つまり、同時に出せば昇龍拳に勝てるのだ。

究極対決

ライバル対決はエックスでも続く

バルログvsブランカ

飛べないバルログ、ローリングできないブランカ。通常技のチクチクした闘いが、今始まる。

相当：石井ぜんじ

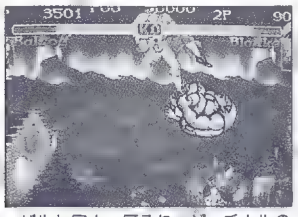
ダッシュ時代からの因縁の対決

バルログとしては、ブランカは嫌な相手である。

何といっても、バルセロナアタックがバーチカルローリングでほとんど封じられるからである。ブランカがためていたらバルセロナは使えないと言ってよい。起き上がりもだめだし、スカイハイクローも同じタイミングでバーチカルで返すことができる。

ただし、ブランカがためていないと思ったら、狙ってみてもよい。常にためを解除した隙を狙っていよう。そうはいってもあまりチャンスはないのだが、かえって意表を突けるというものだ。

そんなわけで、ブランカには地上戦である程度おいつめていくしかない。エックスからバルログを始めたいわゆるヒョ～バルには辛いかもしれないが、決して不利というわけではない。



バルセロナ、何それ。バーチカルの前には意味ないね。

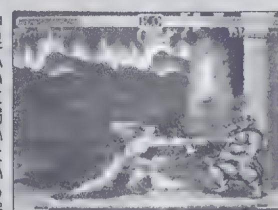
バルログの狙いは画面端に追いこむこと

まず、目標は、とにかく画面の端に追いこんでいくことである。後に下がれないというのは、やはりプレッシャーになる。しかし、それだけでなく、画面端に攻めこんで間合いがつまると、ローリングアタックを返しやすくなるというのが大きい。ガードしたときだけでなく、くらったときでも返せることがある。

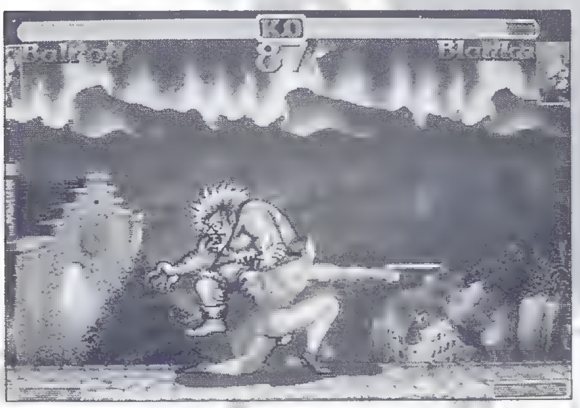
画面の端に追いこむには、しゃがみ中爪を当てたり、スライディング、またはジャンプ攻撃で押していく。ただし、それぞれブランカには対応策があるので、簡単にはいかない。

まずしゃがみ爪の連打だが、中足払いに弱いという弱点がある。しかも、手数を多くしすぎるとローリングアタックをくらいやすくなる。ローリングアタックに関しては、スライディングも同様。出かかりに当てられることがある。

そうは言っても、ブランカにとってローリングアタックはバクチ的要素が強い。ガードすれば、立ち大爪がほぼ決まる。そこで、手数をある程度出しつつ、ローリングを誘うという攻撃が重要だ。手数が多過ぎてはいけない。相手の動きを見つつ、技をガードさせて確実に押しこんでいこう。



中足払いばかり出しているなら、立ち大爪・小クリスタルが有効。



スカーレットテラーが出せない場合は、しゃがみ中・大爪とジャンプ蹴りが一応対空技。

倒したときにはどうするか

一番最初に思いつくのは、クリスタルフラッシュを重ねることである。ところが、この重ね方が大きなポイントになるのだ。

起き上がりに、クリスタルフラッシュの最後の爪部分だけをタイミングよくめりこませると、ブランカはほとんど返すことができない。下手に動くと、クリスタル↓しゃがみ中爪と連続で決まり、とても痛い。

しかし、転がっている最中なら、確実にバーチカルで返すことができる。そこで、回転部分を毎回重ねてくるバルログなら全然怖くない。ブランカ側はバーチカルローリングで必ず返していこう。

バルログ側としては、主に小クリスタルの爪をめりこませておき、ブランカがガードし続けるまで繰り返すのがよい。そして、ずっとガードするのを見届けたら、今度は大ローリングの回転部分をガードさせる。そうすれば、ブランカ側はまず反応できないし、余計に削って一気に端に引きずっていくことができる。ごのあたりも駆け引きだ。



クリスタルの爪をめりこませるか、ジャンプ大爪で攻めろ！

ブランカの狙いどころ

ブランカとしては、まず通常戦でリードして、バルログの焦りを誘いたいところ。焦って手数が多くなれば、中足払いやローリングが当てやすくなるし、跳び込みもしやすくなる。

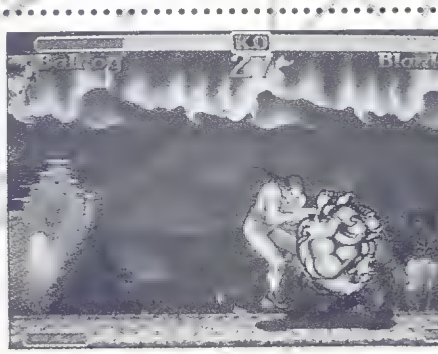
中足払いとスライディング（アマゾンリバーラン）は牽制にとても有効だ。スライディングはガードさせれば少し押しこめるので、陣地を回復したいときにかなり使える。

また、重要なのは垂直ジャンプモードだ。スライディングをしてくる相手には上から蹴れるので使える。ちょうどジャンプしてきても、大キックを反応よく出せば蹴り落とせる。

ただし、垂直ジャンプするということは、ためを解除する（わずかの時間だが）ということ。バルセロナや、着地した瞬間を跳び込んだりされることがあるので注意しよう。

接近戦になったら、電気がかなり使える。バルログの爪攻撃はほとんどすべて電気に勝つことができない。そこで、接近戦でバルログが爪で固めようとしてくるなと思ったら、電気が狙いめだ。もちろん、サプライズフォワードなどで近づいたときにも、電気を足払い、かみつきに混ぜて使うといい。ただし逆に、離れたところで使うとスライディングのマトなので注意しよう。

また、一番の狙いはバルログを気絶させることだ。ジャンプ大蹴り、ローリングアタックが当たったら、思いきってバクチをしかけてみよう。跳びこんでもいいし、ローリングを再び狙ってもいい。バルログはとても気絶しやすいのだ。うまくいけば、一気にカタがつくぞ。



ゲージがあれば対空技にグランドシェイブ、6H+十も可能だ。

どちらもじりじりとあまり手数が出せない闘い。しかし、こんなときに真の実力が問われる。バルログ対ブランカは、そんな組み合わせと言えるのではないだろうか。

究極対決

足払い合戦が勝負を決める
ケンVSザンギエフ

ザンギの中足とケンの中パンチの使い方かポイント。大足払いで倒したあとの起き上がりの攻めをきっちりきめたほうが勝者だ。

担当：松っちゃん

ストⅡ時代からずっと、この組み合わせの基本戦法は、足払い合戦だ。エックスではこの戦法に加えて新技の攻防も熱くなっているので、特に今回の究極対決に取り上げてみた。それでは、いつも通り双方の攻め方をみていこう。

ケンの攻め方

地上戦編

ケンの主な攻めは、スクリューで吸われないギリギリの間合いでウロウロしながら中パンチで牽制しながら大足払いを出すというものだ。

ザンギの立ち中キックを立ち中パンチ、大足払いをしゃがみ中パンチで返すことができる。このとき、あんまり狙って出さないでほんとに牽制程度に使っていくこと。そうしないと、こちらの中パンチを逆に大足払いで転ばされてしまうのだ。

ケンの理想の攻めは昇龍拳でザンギを倒して起き上がりにバンバン攻めることだ。そこで、ザンギに昇龍拳をどのようにヒットさせせればいいのか、見ていこう。

ただ単に昇龍、昇龍、昇龍と踊っているだけでは、なかなかひっかかってくれない。何か技を見せてから昇龍拳を出すことで、ザンギがひっかかってくれるケースが増えてくるだろう。

どうひっかけるかというと、一文字蹴りをかなり遠め（近いと大足払いで転ばされる）で空振りして昇龍拳とか、垂直ジャンプをしてから昇龍拳といったものだ。しかし、ワンパターンな攻めをすると…。


一文字蹴りを空振りして、


はい、昇龍拳。

跳び込み編

ザンギを大足払いや昇龍拳で転ばした技はどんどん跳び込んでいこう。なぜなら、ザンギに有効な対空技がないためだ。

基本的な跳び込みは、ジャンプ大パンチ。ここから、空中竜巻・大足払い→波動拳とつなぐのだ。ザンギがこの攻撃をくらった場合は、大足まで入り3ヒット（なんと4ヒットのこともある）コンボとなる。このときは再び跳び込もう。

ザンギが起き上がりにダブルラリアットを出さないで、常にガードしてるようならジャンプ大パンチからつかみひざ蹴りだ。


こんなに打点が高くても、


竜巻が連続技になる。

ザンギの攻め方

ザンギとしてはケンを大足で転ばして、スクリューハメに持っていきたいところ。しかし、なかなかそうはいかないもの。

そこで使う技が立ち中キック。この技もケンの中パンチと同じく牽制ぎみに使っていき、大足払いなどをつぶすというもの。

しかし、ケンの中パンチと違い、やられ判定がきっちりしていて昇龍拳などに当たりやすいので乱発は避けたい。立ち中キックを警戒してガードしているようなら、フライングパワーボムが決まりやすいので狙っていこう。


立ち中キックをガードしているときは狙っていこう。

ケンの繰り出す攻めの中で、嫌なものはジャンプ攻撃だろう。ザンギはジャンプ攻撃に対して、

①、ダブルラリアット
②、立ち小パンチ
③、昇りドロップキック
④、ガード

これら4つの対応策がある。

③は倒れているときに跳び込まれると使えないが、うまく使えば勝手に空中レッグスルーになったりと便利な対応策である。①も有効な対応策ではあるが、失敗するともろに例の3段攻撃を受けてしまう。②はケンの跳び込みが遅い場合に有効。このとき、ブレーンチョップ（近距離技）になる間合いじゃないと負けてしまうことは注意したい。④は一番安全なのだが…。

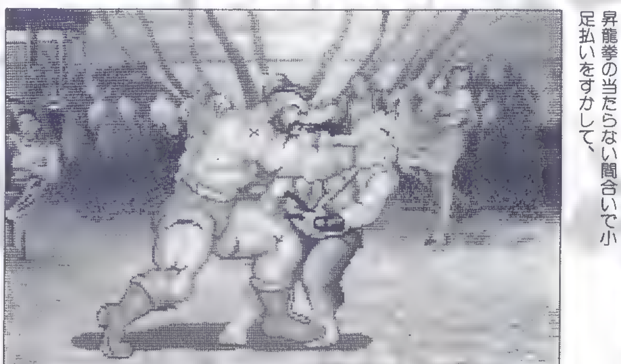

大パンチ竜巻を狙っていて打点が高いようなら、しゃがみ大パンチで返そう。

ザ・スクリュー

この技が決まればザンギペースで試合が運ぶこと間違いなし。相手を倒してから、何かしら技をガードさせてスクリューにもっていくのもいいのだが、リバーサル昇龍拳バリバリのケンには使いづらい。

そこで、そんなケンにも使えるスクリューテクを紹介しよう。名付けて、「小足残像スクリュー」。


昇龍拳の当たらない間合いで小足払いをすかして、


スクリューにもっていく。

ほかには、ケンの起き上がりに大ドロップキック・小足払い→スクリューもかなり使えるぞ。大ドロをガードしてもくらってもスクリューが決まるのだ。

究極対決

ベガを潰すならダル
ダルシムVSベガ

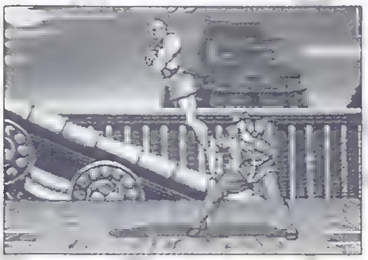
ベガの猛攻をストップできる数少ないキャラ、ダルシム。苦戦確実のベガはどう攻める？

この組み合わせ、実はベガがかなり不利。ダイヤグラムでもダルシム6対ベガ4となっている。しかし、ベガの1発1発の攻撃力が大きいためダルシムも気は抜けないぞ。

ダルシムの攻め方

●近距離での闘い方

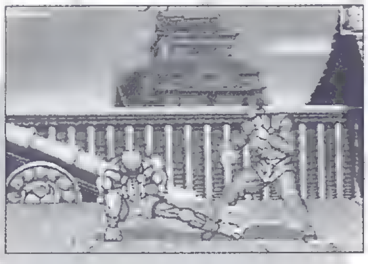
基本的には、ドリルキックでベガを固めてスラスト・大ファイヤーとつなげて攻めていく。キャンセルでスラスト→ファイヤーとつなげばベガは何も反撃できないのだ。ただ、間合いによってドリルキック大と中を使い分けなければいけないのだが。



ドリルから入り、



スラスト、



大ファイヤー。これ基本。

また、ベガがあまりにも固まっているようならすかしドリルキックから投げをまぜていこう。

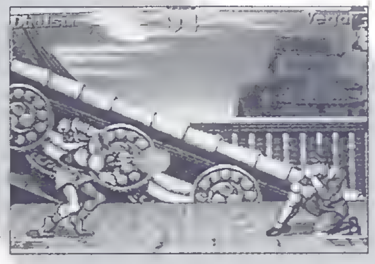
ベガを画面端に持っていったならば完全に固めてしまおう。詳しい固め方はフローチャートをみてほしい。

●遠距離での闘い方

主な攻め方は小ファイヤー。これに対して考えられるベガの反応は、

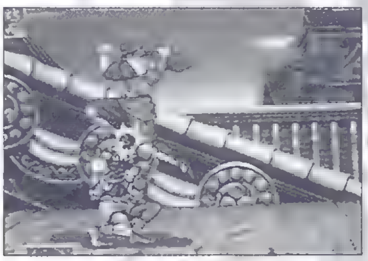
①、ジャンプでかわす
②、ヘッドプレス
③、デビルリバース

の3通りだろう。それでは、それぞれに対して対応策をみていこう。



まずは小ファイヤーを撃って牽制しよう。

①に関しても垂直ジャンプ、前ジャンプ、後ジャンプと反応が3つある。ベガが垂直ジャンプならば、早めに立ち大キック。後ジャンプなら、前にうまくスクロールさせてベガを燃やす。前ジャンプなら逃げ大パンチか立ち中キック。スライディングはニーミサイルに負けるので使わないこと。立ち中キックが負けた場合は、喰らい投げが決まるぞ。しかし、ベガ側が1枚上手でくらい投げを読んでいて垂直ジャンプしたなら失敗する。



ニーミサイルは要注意だ。

②の反応は実は楽。しゃがんでヘッドプレスをやり過ごすだけでいい。着地のスキにしゃがみパンチor小スラなどをくらわしてやろう。ベガの着地が近ければ、投げやせっかんでも構わない。

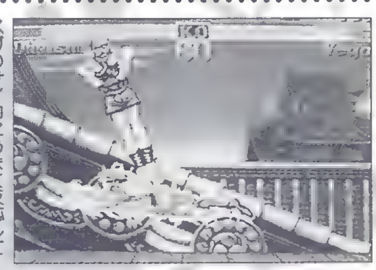
このヘッドプレスがファイヤーの先読みで出されたときは当然しゃがみは間に合わず、くらうしかない。ヘッドプレスをくらった後、スカルダイバーを狙ってきたときは立ち小パンチ(手刀水平チョップ)で返そう。ただし、この反撃が失敗するとスカルダイバー立ち大キックの2ヒットコンボで間違いなくピヨるので安全にいくならガードしよう。

③の反応のときは少しややこしい。デビルリバースを小スラでよけないといけないからだ。早めに立ち小パンチで返そうとしたら必ずこちらが負けてしまうぞ。小スラでよけたら投げを狙うのもいい。ただし、バレると投げ負けることもある。

●中間距離の闘い方

ダルシムが中間距離にいるのはヤバイ。こういうときは、すぐに間合いを広げよう。間合いの広げ方はバックジャンプを使う。

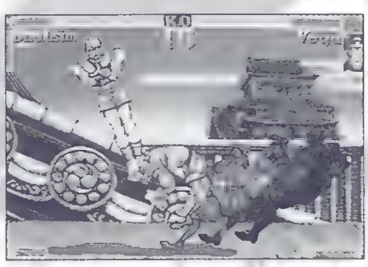
このときは、ベガの動きをよくみてヘッドプレス、デビルリバースなら早めにドリル頭突きか大パンチ、サイコやダブルニーならドリルキックだ。



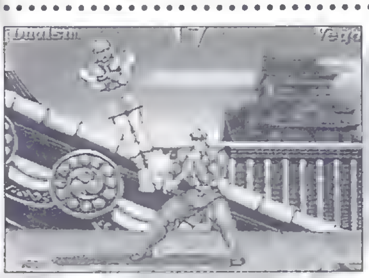
ベガのサイコにうまく反応してドリルキックを出そう。

ベガの攻め方

初め、ベガはダルシムの動きを見る形となる。遠距離のファイヤーを読んでヘッドプレスを狙うのがメイン。スーパーコンボゲージを増やしたいなら、大or小のサイコでダルシムの体力を削りにいってもよい。しかし、大抵ドリルキックで返されてしまうが…。

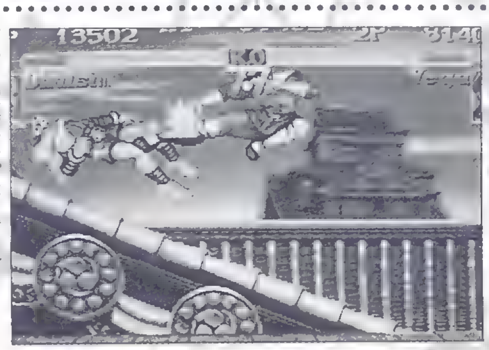


ナイトメアの使い方が悪いと、



ドリルキックでつぶされる。

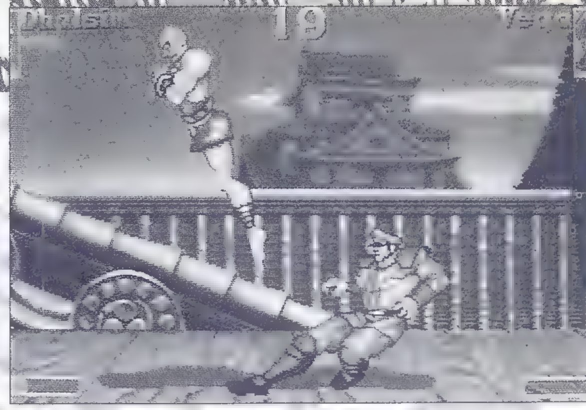
理想の攻めは、小サイコでダルシムに近づき立ちキックでプレッシャーを与えるというもの。ダルシムがたまらずバックジャンプしたら昇り大キックで追いかける。この攻めでダルシムをピヨらすことができれば勝ち。連続技でさらば（防御力が弱いので一気にかなりの体力を奪える）。ただ、ピヨリ回復は早いけどね。



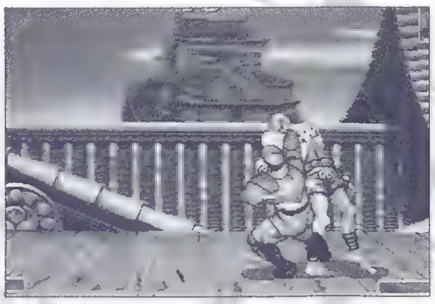
ダルシムのジャンプはうまく昇り蹴りを当てよう。

さて、無敵技のないダルシムに一度ダブルニープレスをガードさせると技のつなぎしだいではダブルニーハメにもっていける。ただし、タメ時間がシビアなため非常に難しい。しかも、テレポート、インフェルノで脱出可能なのでどこまで使えるか。

ベガの一番困るダルシムの攻めがドリルラッシュ。この状態から脱出するのはホバーくらい投げがいい。でも、大



ホバーを出してわざとくらい、



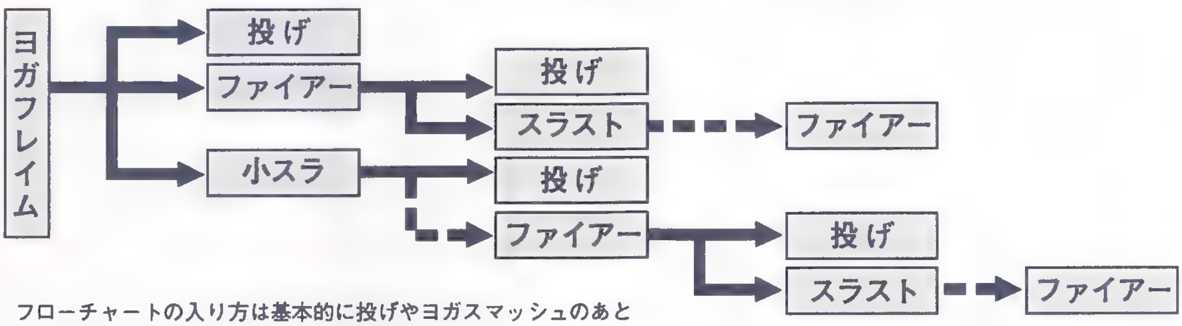
くらい投げで脱出。

ドリルキックの当たり方が悪いとくらい投げできなくて大スラストの2段でピヨることも。バクチだけどこれしかない脱出法がないので狙っていったほうがいいだろう。

さて、ダルシムVSベガの究極対決だがダルシムは攻め中心、ベガは守り中心になってしまったがいかがなもんでしようか。ベガは攻撃力が大きいのでダルシムにはつらい相手だが、善戦できるのではないだろうか。ドリルラッシュが決まればダルシムの一方的な勝ちは確定だけに、この記事を読んでうまく抜けてもらいたい。

ベガ包囲網フローチャート

＊点線の矢印はキャンセル
ファイアーはすべて大を使う



フローチャートの入り方は基本的に投げやヨガスマッシュのあとからのほうが安全。別にドリルキックからでも良い。
インフェルノが使えれば、ファイアーの代わりに混ぜると効果的だ。
もちろん、ナイトメアが使える状態の時は反撃されるぞ。

獲物を追いつめろ！

エイリアンVSプレデター™

ついに最終面に突入。長いステージなのでパターンを覚えてしまおう。

エイリアン対策委員会

いよいよ最終面の攻略だ。

時期的なこともあって、一気にラストボスまで攻略してしまいたいが、最終面である7面は非常に長い！

そこで、今回と次回の2回に分けて完全攻略することにした。とはいっても、最終面の難関地帯であるパワーローダーまではきちんと解説しているので安心してくれ。

それではさっそく攻略に入ろう。

ラウンド7 最後の標的

スタート地点にあるディスク。これはかなり重要なアイテムだ。MAP①の中盤、アラクノイドとスマッシャーが出現するところまでは必ず持っていくことになる。

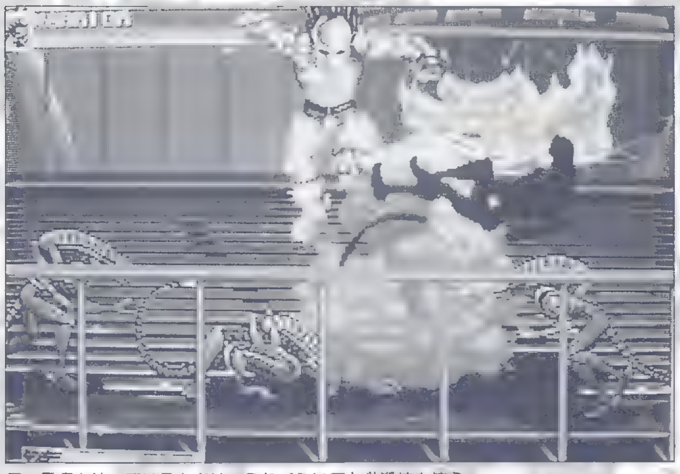
さて、ディスクを拾って進んでいくと、エイリアン・ウォリアー（以降、E・ウォリアー）が5匹、ジャンプで現れる。

ここはMAP中の※の場所から左へ向けてディスクを投げ、E・ウォリアーを左へ追いやりつつ戦う。

この場面に限ったことではないが、ディスクを使って戦っているときに、敵が上下にばらけて接近してきた場合、裏に回られる前に必殺技を使って追い払うようにしよう。

少しでも粘ろうとしてダメージを受けたり、さらにディスクを失うようなひどいことになるくらいなら、素直に必殺技を使って距離をあけ、遠くからディスクを投げるのだ。

最初の5匹のうち4匹までを倒すと、追加分の3匹がジャンプで出現する。これも※の位置をキープするようにして戦いたいが、とりあえず画面右側さえ守りきれていればいい。



ディスクを持っているときは、これくらいでも必殺技を使え。

この追加分のうち2匹を倒すと、今度は画面の左右からE・ウォリアーが出現、直後に酸を吐いてくる。

ここはE・ウォリアーの残り数に注意し、来ると分かったら（つまり残り2匹～1匹になったら）画面下段か上段に移動し、下にいるなら左へディスクを投げ、上にいるならE・ウォリアーが中央まで来るのを待ってから、右へ回り込んで左へディスク攻撃だ。

ディスクを使うのが苦手な人は、それぞれのキャラ特有の攻撃で切り抜けることになる。ウォリアーならジャンプ中レバー下＋ジャンプの操作で出る跳び蹴りで、ハンターなら回転アタック（団子）で、リンなら銃と双勁破で、シェーファーならスライディング→パンチとダッシュタックル→パンチ、それに銃で戦うのだ。

とにかくこの場面でディスクを失わないこと。ディスクさえあれば次のアラクノイド地帯が相当楽になるからだ。

ではそのアラクノイド地帯の解説に入るが、ここはディスク使用と素手（ノーマル状態）で多少対応策が変わる。

ディスク使用の場合は、ぎりぎり画面に映るか映らないかのところでディスクを投げつけ、まとめて画面外で倒すような感覚で戦う。

ディスクなしの場合は、ウォリアーなら1セット→ダブルキック・銃で、ハンターなら団子で、リンならスライディング→居合斬り→双勁破と銃で、シェーファーは1セットとスライディング→パンチを使い分けて戦うことになる。

ただしシェーファーはここでディスクがないとかなりつらい。シェーファーでディスクなしのときは、うしろに回り込まれないように注意だ。

この先、木箱の所を少しず

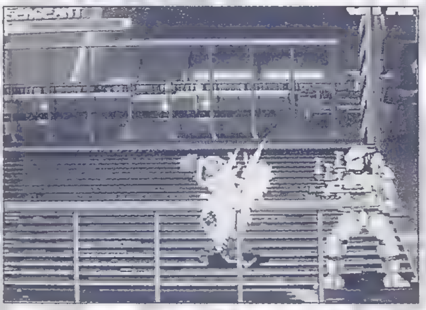


投げては逃げ、投げては逃げ…を繰り返す。

ハンパじゃついて来れないぜ!
次元を越える激震攻略!


エイリアンサマー空振りのスキに上を回って右側へ。

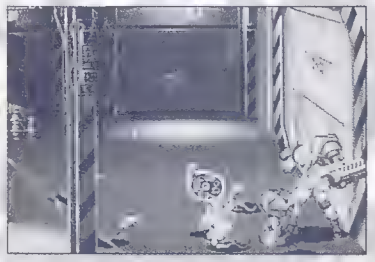
つスクロールさせていくと、左右からアラクノイドが出現。ちょっとずつ進めていけば、右側のアラクノイドが出現直後にエイリアンサマーを空振りするので、その間に上を回って画面右側を陣取る。すぐあとに左上からスマッシャーが頭突き状態で突進してくるので、それとアラクノイドをまとめてディスクで攻撃。ここまで来ればディスクにこだわる必要もないので、無理せず安全にいこう。体力回復もあるので必殺技を惜し


銃器を拾って戦う場合、軸をずらして攻撃。対人間の基本だ。

まず使えるぞ。ディスクで戦う場合は、右から左へ投げていよう。
この先は、スクロールが止まるまで（壁に当たるまで）何も出てこない。スーパーマガジンを拾ったら急いで進み、端までできたら左へ向けて銃攻撃だ。
スーパーマガジンの効果が切れたら、右上にある手榴弾を投げつけるなり、兵士が落とした武器を拾って撃つなりすれば、この場面は終わりだ。

中盤① レーザーセンサー地帯

ここはレーザートラップに触れないように進み、箱の中にあるディスクを最後まで持っていくのが課題。プレデター、リンならハイジャンプで進めば何の問題もないが、シェーファーは多少コツがいる。詳しくはシェーファーのページを見てくれ。
この通路の行き止まりに来たら、画面右端にくっついて左へディスクを投げていよう。砲台も、上下から近付いて後ろ（右側）からディスクを投げていれば問題ない。
こうすれば、ディスクを投


右端にくっついてディスク攻撃。噛まれても安心。

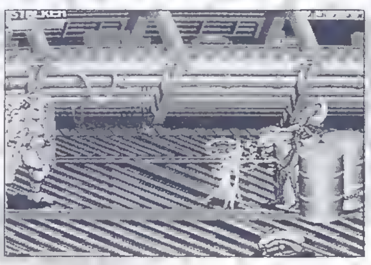
げている最中にチェストバスターに噛まれても、ディスクを失うことがない。スクロールが進んだら、それに合わせて右側に移動し、壁に背中をくっつけて攻撃だ。
少しすると上からストーカー、E・ウォリアー、スマッシャー、ディフェンダー、アラクノイドが降ってくるが、これに対してもディスクを左へ投げていれば大丈夫。もしディフェンダーがディスクをガードしたら、次は必殺技を使って追い払おう。プレデターなら銃でOKだ。



ディフェンダーがガードしたら、素直に必殺技で追い払う。

中盤② 赤い廊下（MAP②）

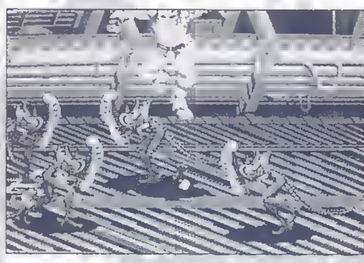
スタート地点にあるドラム缶3つは、中にストーカーが入っているので、銃を使って壊し、画面左端から右へ向けてディスクで攻撃だ。

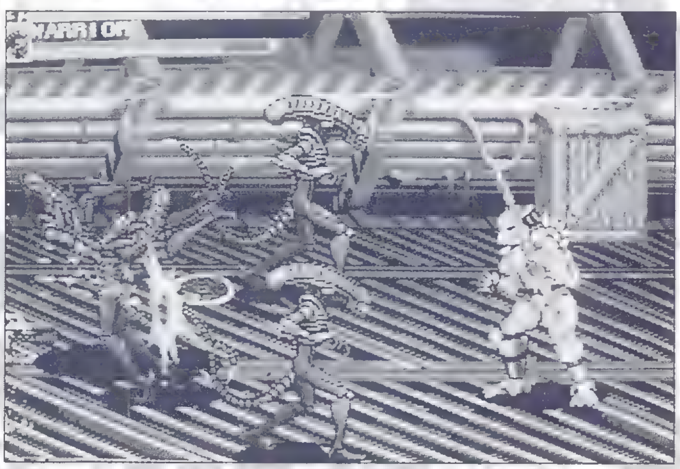


左端からディスク攻撃。ない場合は軸ずらし攻撃だ。

ここのストーカーはあなどれないので、慎重に慎重にいこう。必殺技も惜しむな。
ドラム缶の中に入っているグレネードランチャーとパルスガン×2は、取らないでとっておこう。
ここも少しずつスクロールさせていくと、右→左の順でE・ウォリアーが出現する。

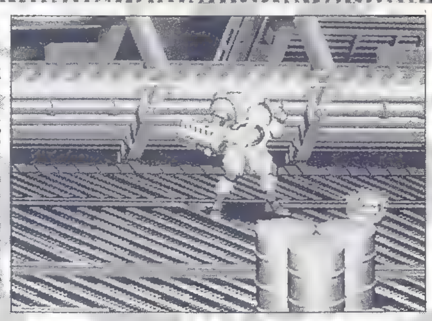
この場面でディスクをまだ持っているなら（持っていなければいけないのだが）、画面上を回り込んで右から来るE・ウォリアーの背後へいき、左へ向けてディスク攻撃だ。
ここのE・ウォリアーも、ストーカーと同じくあなどれないので、惜しまず必殺技を使っていこう。
このE・ウォリアーを始末


「ピキャー!!」と聞こえたら必殺技だ。



上を回って右へいき、左へ向けてディスク攻撃。

すると、1～2秒後、左右から猛スピードでスマッシャーが突進してくる。この突進に対しては、各キャラごとに様々な対処法があるが、一番確実で安全なのはやはり必殺技。
必殺技を使ったあとは、左右へ交互にディスクを投げていれば問題ない。ディスクがない場合は、先ほどのグネレードランチャーを使おう。
この先へはディスクを持っていくかパルスガンを持っていくかの選択をせまられる。ディスクがないなら仕方ないが、あるならディスクをそのまま持っていくほうを薦める。
そうしてドラム缶の中のE・ウォリアーとチェストバスターを片づけつつ進むと、ロイヤルガードが2匹出現する場所にくる。
ここは少しずつ進むと、右上のドラム缶の中にあるサラダをギリギリ取ることができ



体力が減っているときは、少しずつ進んで食糧を取ろう。

る。左下の中にある魚（肉）を先に取るのはもったいないので、体力が減っているときは右上のサラダを取ろう。

さて、ここはMAP②に表記してあるように、右下、左上の順でロイヤルガードが出現する。ディスクを持っているときは一番下をゆっくり進み、右からロイヤルガードが出現した瞬間に急いで左へ戻り、右へディスクを投げつけロイヤルガードにダメージをあたえる。

左下でディスクを投げていれば、左上からくる2匹目のロイヤルガード、追加される2匹のアラクノイドを巻き込んでダメージをあたえられる。ロイヤルガードはディスク2発で吹っとぶので、1発当てたらうしろに下がり、ディスクをキャッチしたらすぐ投げる、という動きを繰り返していれば平気なはずだ。

また、ディスクを2発くらって画面外へ吹きとんでいったロイヤルガードは、次の瞬間自キャラのいる位置へジャンプアタックで跳んでくる。したがって、2匹のうち片方でも画面外（右の外）へ吹っとんだら、少し前へ出てジャンプアタックの着地点を誘導し、跳んでくるのが見えたら左へ戻ってロイヤルガードの着地点へディスクを投げつけるようにしよう。

状況的に着地点を誘導するのが難しいときは、素直に必殺技を使っていったんひき離そう。

パルスガンを持ってきた人は、とりあえず1匹目のロイヤルガードに撃ち込んでしまおう。その後はプレイヤーの腕のみせどころとなる。ウォリアーならサプライズアタック（ジャンプ中レバー下＋ジャンプ。団子と同じ操作）、ハンター！なら団子、リンは銃と双勁破、シェーファーはダッシュタックル→パンチをメインに戦おう。

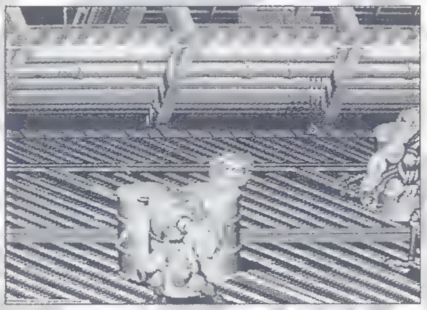
数が減ると出現する追加アラクノイドに対しても、ディスクあり、なしの対処法は同じ。左下で投げるか、特殊技を駆使するのだ。

この先、木箱のあたりまで進むと左からクリサリス（1ボス復活）が2匹出現する。

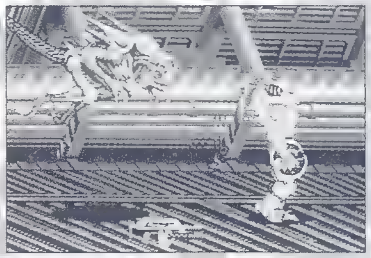
ディスクがあれば、軸をずらして遠くから投げつけているだけで実に簡単に倒せてしまうが、ない場合はつらい場面となる。

軸をずらして火炎放射器でダメージをあたえたあとは、プレデターはサプライズアタックと団子でいいが、リンは双勁破と銃を、シェーファーは軸ずらし→セットとスライディングを駆使しないとつらい。体力回復があるので、必殺技を連発してでも少ないダメージで切り抜けること。

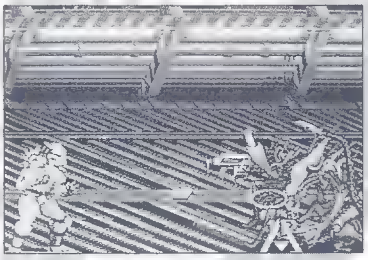
ちなみにここのスーパーマ



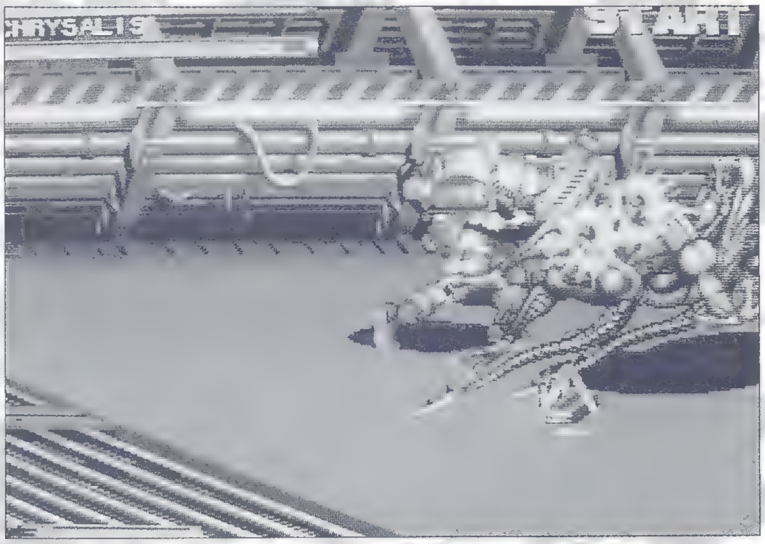
ディスクパターンの場合、ガード出現と同時に急いで左へ戻る。



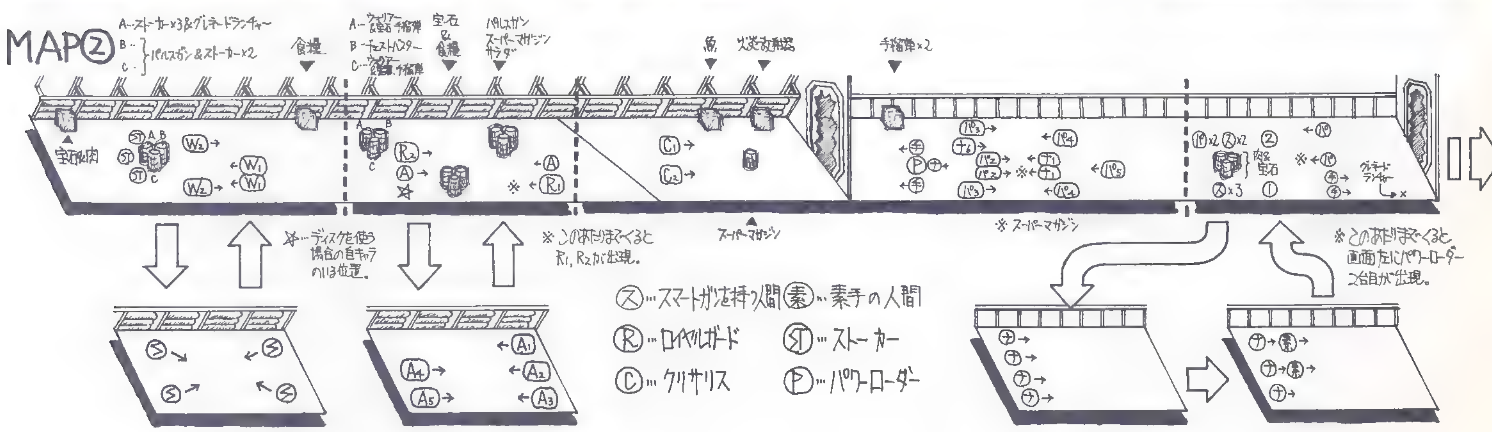
少し前へ出てジャンプ攻撃を誘導、すぐ左へ戻って着地点へディスク攻撃。



このように2匹同時に攻撃できるのがディスクの強み。



ディスクがない場合、軸ずらし攻撃で戦うことになる。



ガジンは最後にとろう。

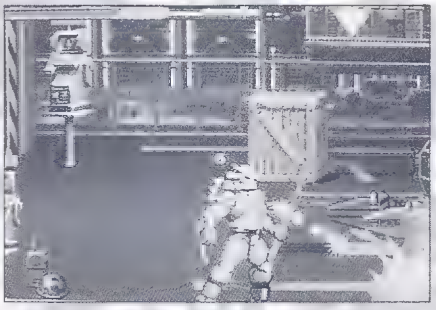
終盤 パワーローダー地帯

7面の最難関だ。1台目のパワーローダー（以降ローダー）に対しては、プレデター、リンなら写真の位置を参考に、前までいって銃を撃ちまくろう。

シェーファーは右へ向けてバーティカルスマッシュ（レバー↓↑＋アタック）を出し、右下へ向けて銃を撃てばダメージをあたえられる。

その後は、手榴弾を2発当てて、プレデターならサプライズアタック（団子）からの1セットと銃で、リンは銃で破壊可能だ。しかし近付くのは危険なので、なるべく逃げ回りながらの銃攻撃のみで戦うようにしよう（プレデターの場合）。

シェーファーは軸ずらしスライディング↓パンチで戦う。ディスクがあれば、全キャラ銃連射のあと遠くからディスクを投げているだけでいい。



スーパーマガジンの効果中銃を撃ちまくれーただし近付きすぎないよう注意。



画面右上のラインが見えたら、右からパルスガン兵×2がくる。

この場面はなるべくスクロールさせないほうがいいが、どうしてもつらいという人は、次のパルスガン兵の出現順を完全に覚えて、パルスガンを奪って戦おう。

この先、ドラム缶が3つある所は、食糧を残して少しずつスクロールさせよう。画面右上に、床の白いラインがちらりとみえたら左上へ移動し、画面外から近付いてくるパルスガン兵2人を倒して銃器を奪う。

その後少しずつ進めていくと、スクロールが左へ戻らなくなる。これが合図で、その1～2秒後に左から銃器を持った兵士が大量に出現する。



出現順を覚えて、パルスガンで攻撃。

これに対しては、はじめは①の位置で左下からくるスマートガン兵士をパルスガンで撃ち殺し、すぐに上へ移動して②の位置でスマート、パルス両兵を次々と倒していこう。

ここのザコラッシュを一掃したら、画面左端に注目しつつ進んでいこう。ある地点までいくと左端にローダー2台目の爪先がちらりとみえる。

ローダー2台目が出現したらすぐに左へ戻り、動き出す前にパルス、スマートガンを撃ち込み、なくなったら右下のグレネードランチャーを拾いにいく。

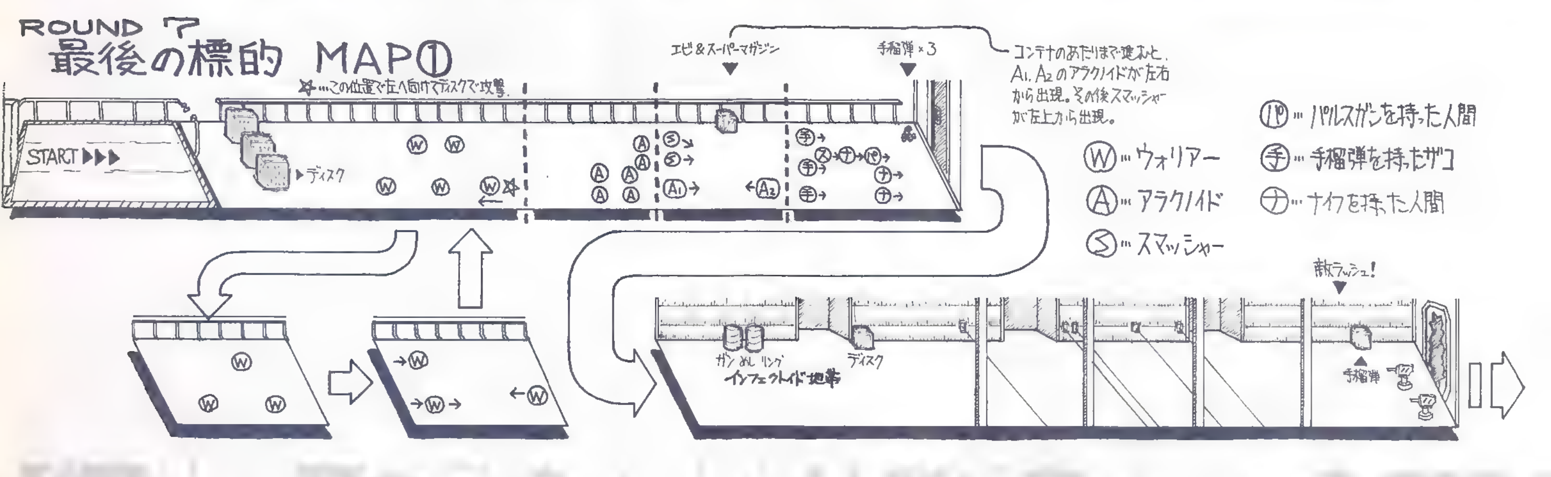


爪先が見えたら左へ戻って動き出す前に武器攻撃。

はじめにパルス、スマートガンできちんとダメージをあたえられていれば、次のグレネードランチャーで必ず2台目ローダーは破壊できる。できなくても、銃、軸ずらしーセットで十分倒せるはずだ。

次回、いよいよクイーンと対決!!

次回はいよいよ最終回だ。問題とされているシェーファー対クイーンは、はたしてどうなっているのか!? 対策委員会の最終バトルだ。



ディスクを使いこなせ
リン・クロサワ中尉

1ボス×2と5ボス×2の難関をうまく突破すれば、クリアまる見え

対策委員：松っちゃん

攻略に入る前にちょっとディスク講座

エイリアンに対して有効な武器となるディスク。このディスクを使いこなせないと難関最終面はきついぞ。4面だって最初にあるディスクをうまく使えればノーダメージで地下までいくこともできる。

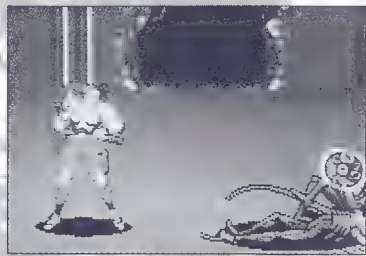
最終面に入る前にディスクの性質&使い方に関して解説していこう。

リンの投げるディスクは、投げたときの行き先と帰りで高さが変わる。帰りのディスクは倒れている敵にも当てることができるのだ。この性質を利用して、倒れている敵をちょうどディスクがUターンする位置に合わせていればどんどん画面外へ押していける。

これがリンのディスクテクニックだ。ぜひマスターしよう。



まずディスクで敵をまとめて、



ディスクがUターンする場所にうまく合わせて画面外へ。

スタート地点エイリアンラッシュ

最初のコンテナに入っているディスクをアラクノイド地帯までぜひ持っていきたい。そのためにも初めに出てくるウォリアーには慎重にディスクで対応しよう。

出現するウォリアーは3グループ。最後に左右から出現する酸吐きウォリアーには注意したい。この3グループ目のウォリアーが追加されると思ったら、一番上か下に避難してから画面上でウォリアーと戦おう。

次のアラクノイドラッシュは基本ページにもあるように、画面左端ギリギリアラクノイドが見えるぐらいのところで2、3匹ずつ倒していこう。

このアラクノイドの数を減らしたら左からスマッシャーの追加があるので画面右に移動しておこう。



一番上が特に安全。

レーザーセンサー地帯

ここで問題となるのは最後のエイリアンボトボト地帯だろう。ここでは少しでも危険を感じたらメガクラッシュを使うようにすれば大丈夫。ここでディスクは失わないように。



ドラム缶からエイリアンが大量発生！

ロイヤルガードクリサリス地帯

ここのシーンが7面のヤマ場。この先のパワーローダーで有利に戦うためにもここのシーンは大事だぞ。

まずはストーカー、初めの出現数が少ないと思うがそんなことはない。しっかりドラム缶に追加ストーカーが潜んでいるからだ。初めからいるストーカーを倒してからドラムカンを壊すようにしよう。

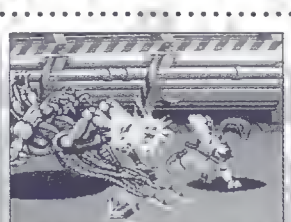
ドラム缶を無視して先に進んでもよいのだが中にグレネードランチャー、パルスガンという後で使えるアイテムが入っているのでしっかり回収しておきたい。

次のロイヤルガード×2でディスクを使ったほうが楽だと思う人はそのままディスクで、ディスクの嫌な人はグレネードランチャーを持っていこう。このとき、ここから先に出てくるエイリアンに対してはガンと双勁破で対応していこう。

ストーカーを全滅させれば左右からウォリアーが出現、ウォリアーを全滅させればさらにスマッシャーが左右から出現する。うまくこの2組を処理できない人は出現と同時にメガクラッシュを使ってから戦うようにすればいいだろう。

さて問題のロイヤルガード×2。ここで前から持ってきたグレネードランチャー（パルスガンでもよい）を有効に使ってロイヤルガードの体力を減らしていこう。ただし、グレネードランチャーだけでは倒すことはできないので後半はガンと双勁破を使っていこう。

クリサリス×2が超問題。まず、コンテナに入っている火炎放射を取って2匹まとめて燃やす。まとめるときは、メガクラッシュを使う。ここはステーキ(エビ)が出るので体力の許す限りメガクラッシュを使っていこう。ここはヘタに双勁破、ハンドガンを使うとジャンプでかわされるのであまり使わないように。まったく使わないわけではないが。



メガクラッシュで2匹まとめてから、火炎放射攻撃。

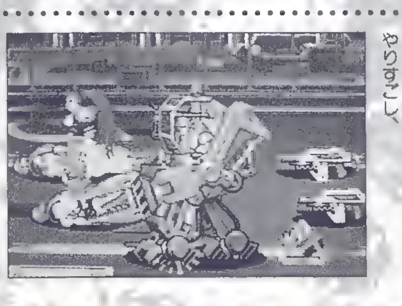
パワーローダー地帯

1機目のパワーローダーの上を抜けてまず、前にスクロールさせる。画面一番上をテクテク歩いて前にスクロールさせれば不意打ちナイフ野郎にやられることはない。この後メガクラッシュを使ってすぐに画面左端に移動してパルス兵を攻撃しよう。このパルスガンを使ってパワーローダーを倒すからだ。この先に体力回復アイテムが出るのでここでもメガクラッシュ中心で攻撃していこう。

2機目のパワーローダーは兵士ラッシュ後出したほうが楽。体力回復アイテムを回収したらゆっくりスクロールさせて兵士だけを出現させる。このラッシュが終わったら前にスクロールさせてパワーローダーを出す。ここは、前のラッシュで手に入れた武器と

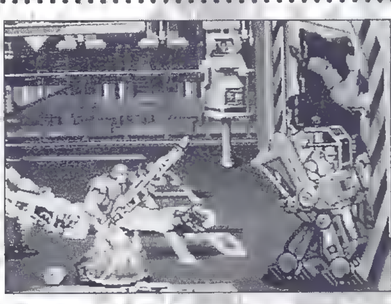


まず、上を抜けてナイフ部隊をやりすごし、



メガクラッシュで一気に左端までもどってパルス兵と対決。

初めから落ちているグレネードランチャーを使えば意外と楽に倒すことができるぞ。



兵士とパワーローダーをまとめて出すと地獄。

気合を入れろ！ ダッチ・シェーファー

7面前半は、シェーファー最大の難関。ここをノーミスで抜けないと、クリアは見えないぞ。

担当：伍長MoMo

シェーファーの難関、7面前半。ここを少ないダメージで抜けないと、後半はとてもクリアできないぞ。

スタート地点 エイリアンラッシュ

ここはやはり、最初にディスクを持って進むべきだろう。今までは、ディスクの基本的な使い方は説明していなかったので、ここで説明しておこう。

ディスクの最大の弱点は、戻りに当たって敵を引き寄せてしまうことだろう。リンやプレデターはジャンプなどで逃げるが、シェーファーはそうはいかない。が、シェーファーの基本を覚えている人ならば、どう対処すればいいのかすぐに分かるだろう。

そう、銃攻撃を使うのだ。足元に転がってきたエイリアンは銃で追い返すようにすれば、ディスクをうまく使えるだろう。

ディスクをうまく使うことができれば、ウォリアー、アラクノイド、スマッシャーが出てくる場所は簡単になるぞ。

スマッシャー、アラクノイドを倒すと次は人間たちが出てくるが、ここではディスクは必要ない。逆に、人間相手にディスクを使うのは危険だ。

人間には、ナイフ、銃などを使って対処するのがいいぞ。



ディスクの戻りが当たったら……、



銃で追い返そう。

レーザーセンサーの抜け方教えます

チェストバスターとインフェクトイドを抜け、ディスクを拾うと、レーザートラップがある。ここは、プレデターやリンならばジャンプで一気に跳び越していけるのだが、シェーファーには無理だ。しかし、ちょっとしたコツで一気に抜ける方法がある。

まずレーザーの前まで行き、レーザーが消えたらダッシュタックル。これで金塊の所まで行く。金塊を拾ったら、一気に連続ダッシュタックル。これで、レーザーセンサー地帯は抜けられるだろう。



ここから連続ダッシュだ。

ただし、最後にチェストバスターの入った箱を壊さないようにしよう。

端まで行くと、チェストバスターとエイリアンが落ちてくる。チェストバスターは壁を背にしてディスクを投げていればいいが、エイリアン相手には少し抵抗がある。

落ちてきたときは、つかんで投げるか、銃攻撃を使って追い払おう。離れたら、ディスクを使うのがいいぞ。



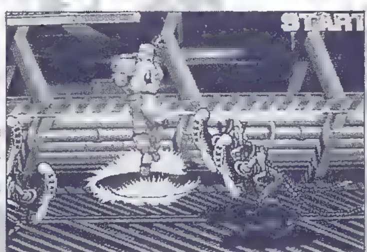
近くの敵は、銃で攻撃。

最大の難関 ボス級4匹！

ここでは、前から持って来ているディスクを落とさないように戦おう。

ストーカー、ウォリアーはディスクがあれば、さほど嫌な相手ではないはずだ。次に出てくるスマッシャーも最初だけ注意すれば、簡単だ。このスマッシャーは最初にもの凄い勢いで突っ込んでくるので、メガスマッシュで回避しよう。

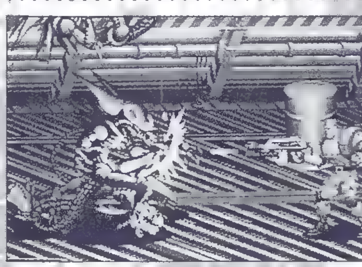
次の難関は、ロイヤルガード2匹だろう。ここで一つの選択がある。ディスクを持ったまま行くか、パルスガンを拾うかだ。ディスクを持っていけば後が楽だが、ロイヤルガード2匹が辛い。



ここは一発、メガクラッシュ。

パルスガンを持っていけばロイヤルガードは楽だ。パルスガンは、最初のドラム缶にある2丁と、ロイヤルガードの所にある1丁の計3丁だ。

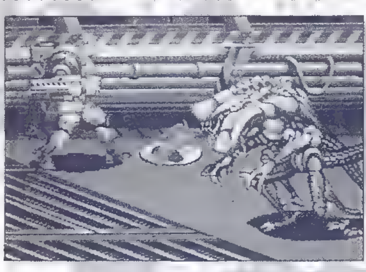
このパルスガンをロイヤルガードにだけ集中して当てれば、後は連続技で倒せるぞ。



全部当たれば、大ダメージ。

さて、次のクリサリス2匹だが、この場所こそシェーファー最大の難所だ。

ディスクを持っている場合、2匹をまとめてディスクを当て、転がってきたらメガクラッシュを使う戦法をとるといいだろう。



こうやって上のほうで待つ。

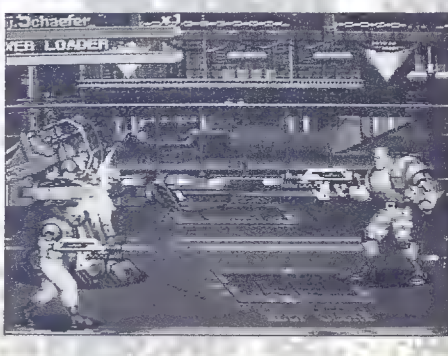
ディスクがない場合は、火炎放射器でダメージを与え、2匹をまとめたら、クリサリスの斜め上でパンチ連打していよう。これで2匹をまとめて殴っていき、画面端までいったらダッシュで戻り、最初に戻ろう。

最後にスーパーマガジンを取ったら、次のシーンだ。

強敵、パワーローダー2台

最初に1台目のパワーローダーがいるが、スーパーマガジンを使っても、あまり意味がない。素早く手榴弾を拾って使おう。

手榴弾を使いきったら右へ行き、兵士をメガクラッシュで倒してパルスガンを拾って戦う。これで1台目は倒せるぞ。



パワーローダーには、パルスガンだ。

2台目の基本は、ほかのキャラと同じだ。途中、後ろから出てくる敵は、メガクラッシュでまとめてしまうと楽だぞ。

アイテム完全活用法 プレデター・ウォリアー＆ハンター

今回は主にパルスガンなどの銃を正しく使って、完全パターン化を目指す。パターンが崩れたら団子で飛び回れ！

対策委員：石井ぜんじ

プレデターは、最終面もほかのキャラより楽なはず。ジャンプでの移動距離が長いため、危険を回避しやすいし、ビームが他キャラより使いやすい。そうはいっても一気にダメージをくらいかねないので、確実にパターン化していこう。

スタート地点 エイリアンラッシュ

プレデターでもディスクを使ったほうが楽なので、できるだけディスクを使っていこう。しかし、ディスクを落としてもやり方さえわかっていればそれほど難しいわけではない。そこで、ディスクを投げている最中でも、危険を感じたら必殺技を使ってしまって構わない。

ディスクがなくなったら、連続の1セットとビームで確実にウォリアーを倒していこう。ハンターの団子アタックを使うときは、必ず攻撃する方向の敵を全部巻きこんでいくようにすること。無理に団子で飛び回るのは危険だ。

次のアラクノイドは、起き上がる前に上で攻撃ボタンを連打しておき、1セットをたたきこむ。倒したらまた1セットを上に重ねるようにして、アラクノイドを画面外に追いこむようにする。このように、アラクノイドをまとめて1セットで攻撃し続ければ、意外に楽に切り抜けることができるはずだ。

もちろん、ディスクがあればずっとディスクで進む。途中でエビが出るので、ここまでは必殺技をたくさん使ってもくらわないように進むのが大切だ。


必殺技を使っても左に回られないように、ひたすら1セット。

レーザーセンサー地帯

基本的な攻略は、基本攻略を参照しよう。ディスクを使って進んでいくのが楽なはず。

ロイヤルガード クリサリス地帯

ディスクを持ってきたら、確実にディスクでストーカーを始末する。ディスクがなければ、できるだけビームを使おう。

次のウォリアーとスマッシャーは、ディスクを持っていたらディスクで倒す。このとき、画面の一番下を歩いていき、左にディスクを投げれば左から出てくるウォリアーを倒すことができる。とにかく、右から出てくるウォリアーに出現と同時にいきなり攻撃されないように位置を注意しよう。ディスクがない場合は普通に戦うのだが、途中のスマッシャー四匹にはグレネードランチャーを使うといい。パルスガンはロイヤルガード用にとっておこう。

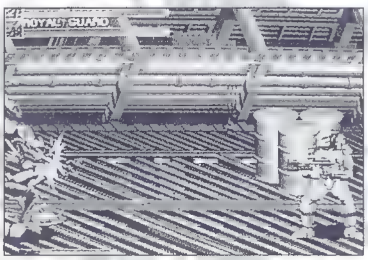
次のロイヤルガードはディスクを使ってもよいのだが、ここではパルスガンパターンを紹介しよう。

最初に、パルスガンを2つ重ねたら、ビームで魚の入ったドラム缶を壊しておこう。そして、魚を画面内に出したら、一番下（画面の手前）を一気に右へジャンプして進む。

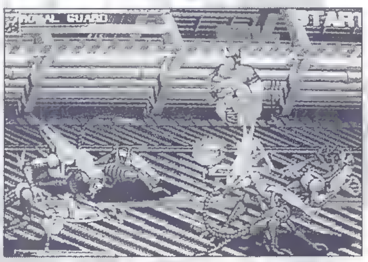
すると、ロイヤルガードが右から左へ飛び出てくるので、パルスガンをダウンするまで左へ向けて撃ちこむ。ダウンしたら、無駄弾を撃たないように撃ちやめる。

その後は、必殺技を多用してできるだけロイヤルガードと間合いを離し、残りのパルスガンを撃ちこむ。パルスガンを撃ち終わったら、必殺技を使いまくりながら、サプライズアタック・団子か、連打の1セットを狙っていく。

重要なのは、パルスガンを無駄なくロイヤルガードに当てること。そして、パルスガンが切れたら、必殺技を多用し、確実に攻撃できるときだけ1セットなどでダメージを与えておくことが大切だ。危なくなったら、必殺技を使いすぐ魚を取ること。



左へ向かって、ダウンするまでロイヤルガードに撃ちこむ。



必殺技・団子・必殺技を繰り返していってもよい。

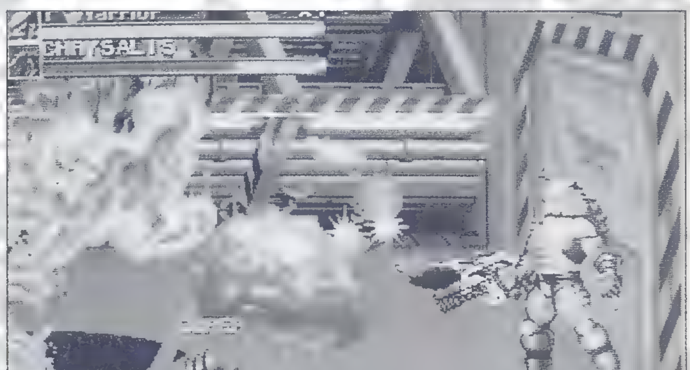
画面右上のドラム缶から出現するパルスガンとスーパーマガジンは、できるだけ温存しておく。そして、ロイヤルガード2匹を倒したら、両方取って、一気に右側へジャンプで移動しよう。

すると、クリサリス2匹が出現する。まずは、スーパーマガジンを右へ向かって撃ちまくろう。Aボタンを押しっ放しにして、飛びかかってきたときに必殺技が出せるようにしておく。

スーパーマガジンを使い切ったら、必殺技やビームなどで間合いを離し、パルスガンを無駄なく撃ちこもう。クリサリスに対しては、ロイヤルガードと違いビームが有効。

パルスガンを撃ち切ったら、すぐ火炎放射器をとって、今度は火炎放射器を使い切る。ジャンプアタックにここでも注意して、上下にかわす心構えでいよう。

火炎放射器を使い切ったところで、ようやくまともに戦



まずスーパーマガジンでビームを撃ちまくる。ジャンプ攻撃に気をつけろ！



パルスガン、火炎放射器と武器を有効に使い切る。

う。サプライズアタック、団子で攻めよう。ハンターの場合はビームをまず当ててから、ノーマルジャンプの団子で倒れているところに追い討ちしてもよい。ビームだけでもアイテムをうまく使って来ていれば大丈夫だ。
　クリサリスを倒したところで、ほんの2～3秒待ってスーパーマガジンを取り、次のパワーローダーに備えよう。

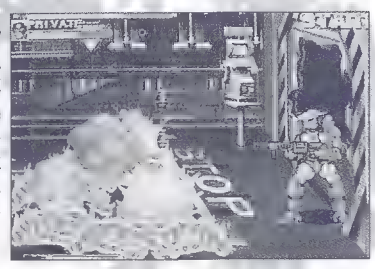
パワーローダー地帯

　まず、右に向かってスーパーマガジンパワーでビームを撃ちまくる。マガジンが切れたら、上に行って手榴弾を取り、できるだけうまく当てる。
　そうしたら、すぐ一気に画面右へジャンプして移動しよう。こちらのほうが、スペースが広く、戦い易いはずだ。すぐ左右から兵士が出てくるので、必殺技を使って蹴散らす。そして、すぐ右にあるスーパーマガジンを拾う。
　そして、スーパーマガジンでパワーローダーを再び撃ちまくろう。スーパーマガジンが切れたら、今度はパルスガンを持った兵士を狙い、必殺技で銃を落とさせる。パルスガンを拾って撃ちこめば、もうパワーローダーの耐久力はゼロだ。1台目は、こんなふうに対処する。
　パワーローダー2台目は、あえて一気に右にスクロールさせる方法を紹介しよう。パターン通り手順を踏めば、ザコ兵士を先に出させなくても（先に出す方法は基本攻略を参照）確実に倒せるからだ。
　まず、ドラム缶で体力を回復させたら、少しずつ歩いて右のパルスガン兵士を始末する。このとき、前からパルスガンを持ってきておき、2人分のパルスガンをさらに重ねておく。
　そうしたら、一気に画面を右にスクロールさせて、右側の壁にへばりつく。そうしたら、パルスガンは使わず、パワーローダーより先に出てくるスマートガン兵士をグレネードランチャーかビームで蹴散らしておく。
　パワーローダーが画面左端に見えたら、グレネードランチャーを再びパルスガンに持ち換え、パワーローダーに撃ちこむ。パルスガンは何丁か重なっているため、パワーローダーを2回くらいダウンさせることは楽にできるはず。
　パルスガンをうまく当てたら、次は再びグレネードランチャーに持ち換え、パワーローダーに全弾撃ちこむ。このとき、突進されそうになったら必殺技で無理矢理押しこんでいくこと。必殺技を絶対ケチってはいけない。近くにパワーローダーが来たら、必殺技を連打しても左に押し返すのがコツ。



必殺技でザコを蹴散らしつつ、スーパーマガジンを取る。


まず、パルスガンをグレネードに持ち換えてザコ兵士を始末。


すぐパルスガンに持ち換えて、パワーローダーに撃ちこむ。


再びグレネード。突っこまれそうなときは無理せず必殺技だ。

とどめは、兵士のスマートガン・パルスガンで刺す。アイテムを完全活用できれば、全然問題なくパワーローダーを倒せるはずだ。

CPU戦は
もう
オ・シ・マ・イ♡

Virtua Fighter

バーチャファイター

なんの因果か毎回ジワジワとページをむしられていくバーチャ。
でも、めげずに対戦攻略いくぞ(2人だけ)。

マイキャラ強化計画第二弾「ボクのアキラも強くして!!」

アキラ向上委員会

待望の強化計画の続編。鉄山靠バカ、中国拳法かぶれ、放浪者、バック転ができないなど散々な言われようの晶を徹底的に追求してみた。

向上委員長　SC派　ぴぐ

KAL「ねぇねぇ、対戦でアキラってどうやって勝つの?お子様ジャッキーや待ちジェフリーに勝てないんだけど」
ぴぐ「あぁ、勝とうと思ったらダメですよ。心意把とか鉄山靠とか鵜子穿林とかカッコいい技を決めて満足する。これですよ」
雪風「それは違うでしょう。もっと裡門とかミドルキックで地道に闘えば結構いけますよ」
ぴぐ「えー、でもあんまり勝てないからつまんないし。というわけでウィングウォーでもやりにいかない?」
謎の声「待て～い!!まだそんな甘えたこと言ってんのか」
ぴぐ「誰?あっ前回から引き続き登場の松っちゃん。そうだ、また一緒に向上委員会やろうよ」
松っちゃん「いや俺はアカン。バーチャやってないから分からんわ。ほかの仕事もいっぱいあるし」
ぴぐ「そうか大変だね(チッ見捨てやがったな)。じゃKALさん、雪風くん一緒に」
KAL「あっ、オレもほかの原稿あるし」
雪風「俺も…」
MDSぴぐ「ちぇっ今回はひとりでやるか…」

あの技の使える度は?

まず初めに、通常技、特殊技の実用性を再チェックしてみよう。

●撃崩捶(ダウン攻撃)
なんといっても、こいつがダメ。ダウン攻撃の性能の低さがブライアント兄妹に大きく水を開けられる原因となっている。むやみに出しても避けられて投げをくらうのがオチなので、なるべく自重したほうがいいかも。実用度20。

●側腿(ミドルキック)
なんといっても、こいつが使える。技の戻りが速いので

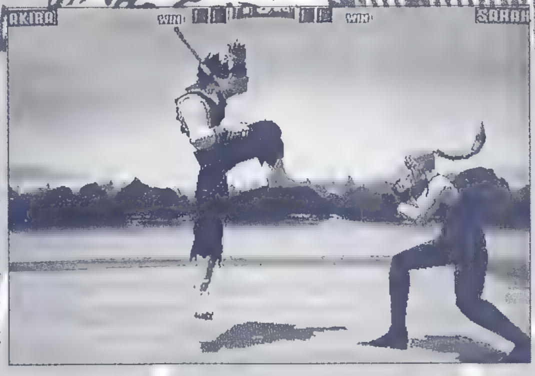

まずは撃崩捶を避けられて


投げをくらう。こっちが投げ勝つこともあるが。


側腿で反撃心をあおっておいて


裡門頂肘で迎え撃つ。

ハンパじゃついて来れないぜ!
次元を越える激震攻略!



ガードされるとさすがにスキが大きい連環腿。

一連の連係技の中心となる。特に倒腿→側腿や側腿→裡門頂肘は基本となる動きなので後ほど詳しく述べることにする。実用度90。

●八門開打（ⓅⓅ）
●環捶腿（ⓅⓀ）

バーチャファイターの世界において、技のスキが少ないというのは非常に重要である。この2つの技は威力こそたいしたことないものの、スキの少なさという点では実用性が高いといえる。また、環捶腿はダウンを奪えるので、後の攻めにつなげやすい。実用度60。

●連捶背旋腿（⇨⇨（Ⓟ+Ⓚ）ⓅⓅⓀ）

ちょっと複雑な操作だが要するにⓅⓅⓀ。コンコンポンポポンと押すようにすれば出せるようになるだろう。ある程度の練習量は必要とするが、知ると知らぬでは大違いの技なので、ぜひとも自在に出せるようになっておきたい。実用度70。

●上歩頂肘（⇨Ⓟ）

裡門頂肘の失敗で出ることが多い。しかしスキが少なく、下段ガードにも当てられる技なので出て困ることはない。実用度40。

●裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）

コレだ!!アキラを生かすも殺すも裡門次第という格言ができるほどの重要技。側腿からの連係、起き上がりに重ねるなど用途は幅広い。さらにこの技の利点として、**ガードボタンを押したまま出せる**ということが挙げられる。ガード状態からすぐに技が出せるので、コマンド入力時のスキをつかれるということがなくなるわけだ。参考までにガードボタンを押したままで出せる技をキャラごとにまとめておいたので活用してほしい。実用度97。

●連環腿（⇨⇨Ⓚ）

当たれば強い。2発とも決まればかなりの大ダメージを与えることができる。当たればの話だが。ガードされてしまうと無防備の状態で空中にいることになり、反撃を受けやすい。下段ガードを打破できる技だが、それなら裡門頂肘のほうが使い勝手がいい。実用度20。

●猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）

技の性質は裡門頂肘に似ている。裡門頂肘に比べて威力、吹っ飛ばす距離が大きく、コマンド入力が難しい。実用度60。

●鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）

超殺人的破壊力をもって勇名を馳せた技ではあるが、それももはや過去の栄光。確かに至近距離かつカウンターで入ればスプラッシュマウンテンよりも威力はあるが、スキが大きすぎる。ガードされてしまうと確実にⓅⓀで反撃されてしまい、ダウン攻撃のおまけまでくらったのでは割に合わない。もうホントに後がないというとき以外は出さないのが得策。実用度30。







鉄山靠をガードされると
全キャラから確実に
ⓅⓀを1セットくらう。

●倒身搗腿（⇩Ⓟ）
●心意把（⇙⇨Ⓟ）
●鶻子穿林（⇦⇘Ⓟ+Ⓚ）

アキラの持つ3種の投げ技。アキラは他キャラに比べて投げ技の性能が悪い。どの技もいったん後ろ方向にレバーを入れなければならないのである。投げ間合いに入るために接近してから、一歩下がる動作が入るので多少投げづらくなってしまうということを頭に入れておこう。

そんな中でも倒身搗腿だけは次の檜下炮につなぐことで威力を発揮する。コマンドも簡単なので立ち待ちを崩すベストの技といえるだろう。実用度、順に70、10、8。



鶻子穿林で後ろに回ったら



すかさず裡門頂肘だ。

檜下炮（敵ダウン時⇨Ⓟ）

コマンド入力は非常に難しいが、いつまでも殴り続けることができる。一度ダウンさせたら逃さないぐらいの心意気を持つように。詳しくはまた後で。実用度85。

攻撃の要は側腿&裡門頂肘

アキラのミドルキックは全キャラ中で最も戻りのスピードが速い。側腿を出してすぐに裡門頂肘を出せば、側腿の戻りぎわに反撃しようと動いたところに裡門頂肘が命中する。側腿→裡門ならかわされさえしなければ反撃される心配はない。

ただし出るのが遅いので、至近距離で出してもパンチなどで止められてしまうことが

ガード状態（Ⓖ押しっぱなし）で出せる技

アキラ	裡門頂肘、連環腿、倒身搗腿、心意把、鶻子穿林
パイ	背転腿、天地頭落、燕旋背陣、倒身陰掌
ラウ	転身巴咽掌、虎脚背転、柳車旋転、烈火虎尖脚
ウルフ	アックスラリアット、ボディスラム、ショルダーアタック、ジャイアントスイング
ジェフリー	エルボーアッパー、パワースラム、トーキックハンマー、アイアンクロー、ダッシュエルボー、ボディリフト、トーキック、エルボーハンマー
カゲ	流影脚、影霞、弧延落、水車蹴り、回転地擂り脚、後転地擂り脚、旋風蹴り
サラ	ネックブリーカードロップ、サマーソルトキック、ダッシュニー、トーキック、トーキックサイド、ジャックナイフキック
ジャッキー	ネックブリーカードロップ、サマーソルトキック、トーキック、ダッシュハンマーキック、エスケープロールキック

多い。リーチは長いのでやや離れた間合いで使おう。なんとか当たるくらいが最高の間合いだ。

側腿・裡門だけではあまりにも単調なので、側腿→側腿、環捶腿・側腿・裡門、崩捶(しゃがみⓅ)→側腿→裡門、八門開打→裡門などで攻めのバリエーションを増やそう。

ちなみに側腿がカウンターで入ると相手は浮くが、そこに裡門で追い打ちできる。側腿の後は必ず裡門を出す癖をつけておこう。

次に倒身捜腿だが、この技自体は大して威力があるわけではない。槍下炮へつなぐための技として役立つのだ


倒身捜腿でオリャッと倒したら


KOまで殴り続けろ。

槍下炮はコマンド入力がシビアな技で、完全に直立した状態からでないと出せない。つまり⇨の前に一瞬でも⇨やⅰにレバーが入るとダメということ。連続で決めたいときも、一発目が当たって戻りのモーションから完全に復帰しないと二発目が出せないことになる。

そこでオススメなのがガードによる動作のキャンセルからの槍下炮だ。一発目を当てて戻りのモーションの途中からガードボタンを押し続ければ、槍下炮の戻りモーション終了と同時にガードポーズをとる。ガードポーズがみえたところで次の槍下炮を入力すればタイミングをとりやすい。この方法はクイックフォワードで近付いてから槍下炮を出すという場合にも応用が効くので覚えておこう。槍下炮の前にいったんガードで体勢を立て直すのが鉄則だ。

ケーススタディによる実戦への応用

基本的な技の性質はこれくらいにして、次は場面ごとでの動きを見ていこう。

☆CASE Ⅰ

これは問題ないだろう。下段ガードに対して有効な技は豊富にあるので裡門、猛虎、側腿など好きな技を使おう。

☆CASE Ⅱ

対処法は3つ。押し出し、投げ、下段攻撃だ。

押し出しは側腿・側腿や側腿→裡門などのスキの少ない技でやるのがいいだろう。少しずつではあるが確実に押していける。

連捶背旋腿も押し出しには有効だ。移動距離(=相手を押していく距離)が長いので立ちガード主体の相手ならラクにリングアウトが狙える。

投げはもちろん倒身捜腿を使う。さらに槍下炮で追い打ちをかけるのは言うまでもないが、アキラで勝とうと思うなら、一度転ばせた相手は二度と起き上がらせないという心構えでいることだ。

最後は下段攻撃で揺さぶりをかける方法。崩捶や易前腿(ローキック)で下段ガードを誘って裡門や猛虎を決めよう。猛虎につなぐなら、しゃがみ攻撃キャンセル波○拳の要領でコマンドを入れると出しやすいだろう。

☆CASE Ⅲ ダウンさせてからの攻め

ダウン攻撃の性能が悪く、まるでアテにならないので、ダウンしている相手に対してどう動くかというのがアキラにとっての死活問題となってくる。

有効手段として真っ先に思い付くのが槍下炮だ。倒身捜腿で自分の足元に転がすことができれば問題ないが、多くの場合はダウンさせる、すなわち吹っ飛ばしたところを狙うことになる。

吹っ飛ばした相手が起き上がるのを指をくわえてみてるわけにはいかない。ならば、クイックフォワードで追っかけるのだ。クイックフォワードで相手の近くまで走ってき、頃合いを見計らって前述のガードによるキャンセル法を使って急停止して槍下炮を繰り出す。

運悪く槍下炮が出ない、相手が必死になって起き上がったというときに使えるのが裡


槍下炮を繰り出す。


ガードでキャンセルした後に


ダッシュで近付いて


いったんダウンさせたら

門重ねだ。前号でも触れてあると思うが、転ばされた側がガードボタンを押しっぱなしにしたまま起き上がろうとしても、裡門頂肘や猛虎硬爬山などをくらってしまう瞬間があるのだ。そこを狙って裡門頂肘を相手の起き上がりに重ねるように出せば、もう普通の起き上がり方では脱け出せなくなる。

だが対戦相手がよほどの強情者でない限り、いろいろな起き上がり方で回避しようとするはずだ。今度は各種起き上がりに対する対処法を考えよう。

VSヘッドスプリング、起き上がり下段蹴り、横転起き上がり下段蹴り

これらに対しては普通に裡門を重ねにいくとよい。


起き上がりの裡門重ねは基本戦術だが、あんまりやると…、

VS起き上がり蹴り

裡門を重ねようとすると、不思議なことに両者の攻撃が


両者空振りの瞬間。

空振りしてしまう。そこで落ち着いて裡門や猛虎を出そう。

VS横転起き上がり

裡門を重ねるよりも、起き上がった瞬間を見計らって倒身捜腿を入力すれば意外とくらってくれる。

VS回転起き上がり

裡門が届かないので、この場は側腿で我慢しよう。側腿からの連係を忘れないように、リングの端のほうなら連捶背旋腿でリングアウトを狙ってみるのも有効だ。

このうちのどれを使われたとしても、とりあえずは相手に密着しているのが望ましい。そこで相手をダウンさせたらコンコン……とレバーを小刻みに入れて、常に密着した状態を保てるようにしよう。

極意は起き上がらせないこと

アキラを使って、本当に勝ちにこだわるなら、相手を起き上がらせないことがすべてだ。そのためにも槍下炮はミスなく出せるようにしておきたい。鉄山靠よりも槍下炮を出せるほうが実戦ではははるかに役に立つということを肝に銘じておこう。

あるいは側腿、裡門頂肘、連捶背旋腿でリングアウトを狙う。

これこそが勝つための強いアキラの基本姿勢だ。ただしこのプレイスタイルだと反感を買ってしまう恐れも多分にある。強いとうまい、勝つと楽しむとの間には明瞭な一線があることを分かってほしい。

相手は動いているが、持ち上げっぱなし、フンフフン♪

ジェフリー・マクワイルド

ジェフリーが使える、強力な技とは何だ？
それってもしかしたらパワーボム、かもしれない。

担当：MAN次郎

まずは使える打撃技たち…性能編

ローナックル⇩Ⓟ

基本技の中では、最も使えると言えるぐらい強力な技。間合いさえ近ければ、相手が出す技を、ほとんどつぶすことが可能だ。ミドルキックや、雷龍飛翔脚を打ち消すこともできるぞ（しかし、近距離にかぎる）。



ここらだとほとんど平気、これより離れると少々デンジャー!!

戦法においては、待ちながら⇩Ⓟを連打しているのではなく、相手がラッシュで攻めてきたときに有効。待っていると、エルボーや⇨Ⓚで返されるので注意しておこう。アキラの裡門頂肘や、遠間からのショルダータックルにも注意。また、連環背転脚系の技を持っている敵にやると、背転脚をもろにくらうので覚えておこう。

スマッシュアッパー⇘Ⓟ

この技で知られていることは、しゃがみガードをしている敵にたいして有効だということ。だが、この技の強みはほかにもあり、一つがローナックルにはスピードで劣るが、こいつも多くの技をつぶすことができて便利である。もう一つが、出し終わった後のスキの小ささ。決まった、もしくはガードされた後に次の技が出せるので、対戦相手を固めることも可能になるぞ。でも、スキがあるので気をつけてね。



あっ!!まじいよそれ。

ダブルアッパー⇘ⓅⓅ

リーチは短くみえるが、この技は進みながら打つので実は長い。このことは、スマッシュアッパーにも言えることなので覚えておこう。

使い方は、しゃがんでいる相手に決めることができるが、一発目はガードされ、むりやり起こして、二発目が当たる。スキも少なく、相手を固めるにあたって、スマッシュアッパーにまぜて闘うと強く、ゴリ押しで場外に落とす際などに有効。

ダッシュエルボー⇨⇨Ⓟ

動き出すまでにスキがあるため、敵と近距離のときには多用禁物。この技は、ステップを使いながら、相手が出した技のスキにぶち込むのがよく、カウンターで入った後にはダブルアッパーのおまけつきだ。また、この技はⒼボタンを押しっぱなしでも、コマンドとⓅさえしっかりしていれば出るので、大技をガードした後に使えるぞ。

ジェフリー!!はやっぱり投げるしかない!!…よね

ジェフリーで強力な技、それはやはりスプラッシュマウンテン。これが対戦で使えるか使えないでは、戦力が80%は



ハイキックをよけてから決めるのは、必要なのでよろしく。

かわるのでまずできるようにしておくこと!!でも…できないからと言う人は、とりあえずこれを。

パワースラム⇨Ⓟ

ボディリフト⇦Ⓟ

どちらの投げもコマンドが簡単でかなり使いやすく、その上Ⓖしながら投げられるのがかなりの武器。敵の攻撃をガードしながらコマンドを入れていると、かなりの確率で投げることが可能だぞ。

スプラッシュマウンテン⇘⇘ⓅⓀ

最初に言っておくが、これはⒼしながら投げができないので覚えておこう。

スプラッシュは、ほかのどの技よりも投げ間合いが広く感じるが、それはレバーを斜



ここから吸えるが、



実はこんぐらい、進んでいるのだ。

め下2回入れるのでその分前に移動していて広く感じる。しかし、それはかなり速い前移動なので使わない手はない。

そこで、この技についてはスプラッシュを入れる前に、フェイントで何かしてやってからだと吸いやすく、かなり実戦向きなので使用すべし。

フェイント大作戦!!

Ⓟを当てた後に吸うのだが、それにも何種類かある。メジャーな物が、ローナックルから、スキの小さいスマッシュアッパーを打ち、その後に決める。コマンド入力のタイミングは、アッパーが頂点を突



ここからはじめる。

したときに始めるといい。もし入らなければ、まばたき一回分くらい遅くすると決まりやすいぞ。しかも、これはガードをさせ固めた後にやるので、かなりぬけるのは難しく、多用できる強力な武器になるハズ。

スマッシュアッパーの後よりも、かなりフェイントが入っているが、ジャブの後、もしくはローナックルの後なども入りやすい。しかしこれは、スマッシュアッパーからを使い、その中にまぜるとかなり有効で、こればかりを使うとなると、すぐにバレてしまうので覚えておこう。フェイントは、たくみに使いこなす。

しゃがんでいる相手をつかめ!!

相手をパワーボム、もしくはマシンガンニーリフトで投げるのは夢であり、男のロマンでもある。しかも、これを決めた後には、なんでだよもうヤダとなり、次からしゃがまなくなるので、心理的有利に立て、なおかつ後々スプラッシュが決めやすくなるのでちょっといい。これから書くことを覚えていれば、入る確率がかなり上がるぞ。

①相手がしゃがみパンチを空振りしたスキに。
②ローキックの後にも。
③レッグスライサーが空振りした瞬間にクイックフォワードで。
④スラントバックナックル空振りの後。
⑤猛虎硬爬山の出かかり。

しゃがみの投げが決まる際、ほとんどが敵の技を空振りさせ、その技の硬直中に投げるもので、実は、それをするときバックステップで攻撃をよけ、クイックフォワードで近寄るのがかなり使える。そして、その後使う技も、マシンガンニーリフトよりはパワーボム、そして、それよりはアイアンクロー（レバー⇨Ⓟでも投げられる）のほうがいい。それは、何よりコマンドが簡単な順だが、アイアンクローは投げ間合いに入った瞬間Ⓖを押したままでも出せるのでいい。それは、クイックフォワードで相手の目の前まで近寄るのだが、それが近いときにⒼでクイックフォワードをキャンセルして使えるからであり、使うときには⇨⇨で近



スカらって



ダッシュで



おりゃさッー

寄り、間合いに入ったら↘ⓅⒼがもっともいい。これをみるとパワーボムもかなり使えそうにみえるが、実は使えて、使えないのはボタン一コ分の同時押しだけである。チャンスがあったらぜひともチャレンジだ!!ちなみに、マシンガンニーリフトは、コマンドが多くしかもボタンがⓀなので使い手がない。ほかのパワーボムなどがうまくなったら練

起き上がりはこうしていこう

相手の起き上がり、ジェフリーは、はっきり言ってあまりないがこれを使っていこう。トーキック、これを使うと、もし入って相手が倒れなければ、スプラッシュの可能性が高い。しかもしゃがみガードできないので強力。

ダッシュエルボー、ただ入るだけだと面白くないが、相手が何かしようとして、カウンターでこれが決まったときには、ダブルアッパーが当たり、しかもボディプレスのおまけつき、いくしか…。

投げ、これはかなり多くの人が使っているが、とりあえずスプラッシュを挙げておく。決まればK・Oいきの超特急だ。

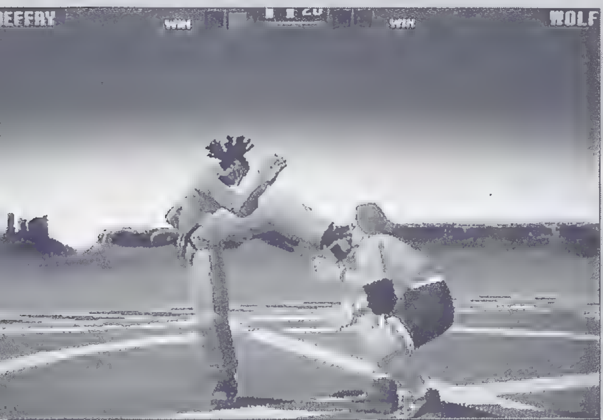
起き上がりに近づいて待つ。このときに、相手が起き上がり技（上段）を打ってきたならチャンス!!確実にくらった後にスプラッシュが入るぞ。

以上が相手の起き上がりに対しての攻め方だが、これも相手の出方をみながら選んで使用していこう。相手の起き上がりはハッキリ言ってダメージを奪うチャンスだ。

これも当てる!!

どのキャラを使ってもそうだが、ⓅⓀは連続技になっている。このときに、相手が軽いやつ（サラ、パイ）だと、一発目がカウンターで入ったとき2発目の蹴りが決まらないので注意。たまには、Ⓟの後にスマッシュアッパーやローナックルを打つことを考え、相手の頭を混乱させてやろう。

最後に、対戦ジェフリーは、待ちプレイになりやすいが、そんなことをしてはいけない。投げ技は、待って決めるのではなく、攻めながら相手のスキを突いて入れるものだと思う。これを読んでフェイント投げを覚えよう。



これは相手にとってかなりのプレッシャーグフフフ。

年に1度の決算です！ ~~通常価格~~ 底値です！

東京新店オープン・販売実績全国一・創業10周年記念 大感謝セール

アイ・ツーご購入システム

1. まずお電話にて、在庫を確認して下さい。
2. ご希望の商品がございましたら、お申し込み下さい。
3. お支払い方法は……。

- 全国代金着払い配達
  お申し込みは電話１本／商品お届け時のお支払いでOK／
  ※18歳未満の方は、保護者の方がお申し込み下さい。
  ※別途実費送料、手数料が必要です。
- お近くの銀行よりお振り込み、又は郵便局より現金書留払い。
  ご送金前に必ず在庫の確認と商品代金、送料、消費税の合計金額の確認をお願いします。お申し込み頂いたお店で、お名前、お届け先、お電話番号をご連絡下さい。ご送金先をご案内いたします。

ご注意

※この広告の価格は、各店の在庫限定となっておりますので、必ずお電話で在庫の確認をお願いします。事前にご確認なくご送金された場合は、送金手数料お客様負担にて、ご返金させて頂きます。
※この広告の商品は、すべて中古品です。商品によっては、箱や説明書が多少汚損されているものもありますので、あらかじめご了承下さい。なお、お申し込み後のキャンセルはできませんので、ご注意下さい。
※在庫限りの特別価格となっておりますので、万一品切れの場合はご容赦下さい。

中古スーパーファミコン

伝説のオウガバトル	¥ 2,480
三国志Ⅲ	¥ 5,480
ロマンシング・サガ2	¥ 2,580
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	¥ 3,480
ドラゴンクエストⅤ	¥ 2,380
餓狼伝説2	¥ 2,980
新桃太郎伝説	¥ 2,980
ファイナルファンタジーⅥ	¥ 4,980
ファイナルファンタジーⅤ	¥ 2,980
ストリートファイターⅡターボ	¥ 1,800
スーパーストリートファイターⅡ	¥ 4,980
ワイルドトラックス	¥ 4,980
ウイニングポスト	¥ 3,980
サラブレッドブリーダーⅡ	¥ 6,280
スーパーマリオコレクション	¥ 4,980
スーパーリアルベースボールⅡ	¥ 2,980
2020スーパーベースボール	¥ 2,980
スーパー3Dベースボール	¥ 3,980
コンバットライブ	¥ 1,980
バトルフレイズ	¥ 3,480
エルナード	¥ 2,980
ドラゴンボールZ超武闘伝	¥ 1,280
ドラゴンボールZ超武闘伝2	¥ 1,980
マダラ2	¥ 2,480
スーパーメトロイド	¥ 1,980
スーパーファミスタ2	¥ 1,480
スーパーロボット大戦EX	¥ 2,980
ドラッケン	¥ 980
聖剣伝説Ⅱ	¥ 980
クラシックロード	¥ 1,800
半熟ヒーロー	¥ 1,980
らんま½爆烈乱闘	¥ 1,800
ゼルダの伝説	¥ 2,480
スーパーファイヤープロレス	¥ 980
マッスルボマー	¥ 2,480

中古Neo・Geo

サムライスピリッツ	¥ 9,500
餓狼伝説SP	¥ 7,800
ファイターズヒストリーダイナマイト	¥15,800
ワールドヒーローズJet	¥17,500
得点王2	¥13,800
龍虎の拳2	¥ 8,980
龍虎の拳	¥ 3,980
Neo・Geo本体	¥15,800

他、このリスト以外全品決算処分特別価格にて、ご奉仕中／
スーパーファミコンソフト。なんと／¥980ヨリ。お近くの方は、ぜひご来店下さい。
8月末まで、ソフト10本まとめてお買い上げの方に送料サービス中／

限定 Neo・Geoゲーマーズセットスペシャル

本体
2Pコントローラ
メモリカード
餓狼伝説SP
龍虎の拳2
サムライスピリッツ

通常¥47,800を ナント **¥42,800**

アイ・ツー買取りシステム

この買取り価格表は7月10日現在のものです。買取価格は、商品の状態や市場相場等により変動しますので、TELにて御確認ください。又表以外の商品も高額にて買取りします。（大阪・東京買取りセンターの買取り価格は違う場合がありますので、確認された方に発送してください。）

宅急便・郵便小包で下記各買取りセンターへお送り下さい。（所要日数2～3日）お近くの方は身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。

荷物が到着次第査定し買取り金額を往復ハガキでご連絡します。
（所要日数 1～2日）

ハガキをご返送下さい。買取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買取り金額をご了解いただけない場合はお荷物をお返しします。
（送料はご負担いただきます。）

ご指定の口座へお振込みします。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振り込手続きいたしますのでお早めにご返送下さい。

※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。

注意
- 商品の状態（汚れ・破損等）がひどい物は買取りできない事がありますので、お気を付け下さい。
- 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。

SFC

いただきストーリー2	¥3,200
イーハートーヴォ物語	¥3,500
F15スーパー ストライクイーグル	¥3,800
ウルティマ外伝 黒騎士の陰謀	¥3,200
伊藤六段の将棋道場	¥3,800
F15スーパー ストライクイーグル	¥3,200
ウルティマ外伝 黒騎士の陰謀	高額買取中
SDガンダムGX	高額買取中
SD飛龍の拳	¥3,500
SD機動戦士ガンダム2	¥3,600
オセロワールド	¥3,500
弟切草	¥4,000
がんばれゴエモン2 奇天烈将軍	¥2,500
ガイアセイバーヒーロー最大の作戦	¥2,500
仮面ライダー～恐怖復活のショッカー軍団～	¥4,000
餓狼伝説SPECIAL	高額買取中
奇々怪界 月夜草子	¥4,000
剣聖伝説YAIBA	¥4,200
ゴーストスイーパー美神 除霊師はナイスバディー	¥4,000
鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	¥5,000
サラブレッドブリーダーⅡ	¥5,000
ザ・キングオブドラゴンズ	¥3,500
ジグザグキャット ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ	高額買取中
ジュラシックパーク	高額買取中
Jリーグエキサイトステージ'94	¥3,800
G2ジェノサイド	高額買取中
実況パワフルプロ野球'94	¥3,500
実戦／パチスロ必勝法	¥3,000
新日本プロレスバトルフィールドin闘強導夢	高額買取中
著・女神転生Ⅱ	¥2,500
著・麻雀	¥3,000
S UNO（ウノ）	¥3,800
S ぷよぷよ	¥3,800
S ゲームボーイ	¥3,200
S テトリス2+Bombliss限定版	¥3,500
S ドッグファイト	高額買取中
S パワーリーグ2	高額買取中
S ファミスタ3	¥3,600
S ファミリーテニス	¥3,500
S フォーメーションサッカー'94	高額買取中
S ブラックバス	¥4,000
S ボンバーマン2	¥4,000
S マリオコレクション	¥3,500
S リアル麻雀PⅣ	¥2,600
S 人生ゲーム	¥4,000
S 将棋2	¥4,200
S 桃太郎電鉄2	¥4,000
Sストリートファイター2	高額買取中
スラムダンク	¥3,800
スレイヤーズ	高額買取中
ゼロヨンチャンプRR	高額買取中
ソードワールドSFC2	高額買取中
全日本プロレス ファイトだポン／	高額買取中
総合格闘技アストラルバウト2	¥3,000
装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード	¥4,500
ダービースタリオンⅡ	¥3,600
対局囲碁ゴライアス	¥6,000
超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー	¥3,200
ツインビー レインボーベルアドベンチャー	¥2,600
土屋圭一の首都高バトル'94	高額買取中
テトリスフラッシュ	高額買取中
デビルズコース	¥4,000
天使の詩 白き翼の祈り	高額買取中
トップマネジメントⅡ	¥5,800
トルネコの大冒険	¥3,200
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	¥2,000
独立戦争 Liberty or Death	¥2,000
ナイツオブザスカイ	高額買取中
ナキの竜	¥4,000
信長の野望・覇王伝	¥4,000
パチ夫くんSPECIAL2	高額買取中
パチスロラブストーリー	¥3,800
パチスロランド ぱちぱちコインの伝説!!	¥3,800
パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!	¥4,000
ハットトリックヒーロー2	高額買取中
早指し 二段森田将棋	¥7,000
遥かなるオーガスタ2 マスターズ	¥4,500
ミラクルガールズ	¥4,000
美少女戦士セーラームーンR	¥3,500
美少女戦士セーラームーンS	高額買取中
FIFAインターナショナルサッカー	高額買取中
ファーストクイーン オルネック戦記	¥2,500
ファイプロ女子オールスタードリームスラム	高額買取中
ファイナル ファンタジーⅣ	¥2,200
ファイナル ファンタジーⅤ	¥1,800
ファイナル ファンタジーⅥ	¥4,000
ブランディシュ	¥3,800
プロ麻雀 極Ⅱ	高額買取中
ポップルメイル	¥3,500
本格麻雀 徹萬	¥4,000
MOTHER2 ギーグの逆襲	高額買取中
モノポリー	¥4,000
やまねこバブジーの大冒険	高額買取中
幽☆遊☆白書2	¥3,200
ロックンロールレーシング	¥2,000
ワイルドトラックス	高額買取中
ワールドカップストライカー	高額買取中
ワールドヒーロー2	高額買取中

NEO-GEO

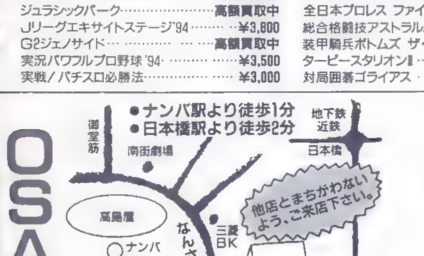
あしたのジョー伝説	¥4,000
アンドロデュノス	¥7,000
キングオブザモンスターズ2	¥3,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	¥8,000
クロスワード	¥3,000
サッカーブロール	¥4,000
スーパーバレー'94	高額買取中
戦国伝承2	¥5,000
トップハンター	高額買取中
得点王	¥6,000
得点王2	¥9,000
ニンジャコマンドー	¥9,000
ビューポイント	¥11,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	高額買取中
フライングパワーディスク	¥9,000
ベースボールスターズPRO2	¥7,000
ミラクルアドベンチャー	¥8,000
ラストリゾート	¥10,000
ワールド ヒーローズ3 JET	高額買取中

3DO

ウルトラマンパワード	高額買取中
クラッシュアンバーン	高額買取中
ザ・アートウォーズ 娯楽の殿堂	高額買取中
ステラ7	高額買取中
チキチキマシン猛レース	高額買取中
寺沢武一の武TAKERU	高額買取中
鉄人	高額買取中
トータルエクリプス	高額買取中
ドクターハウザー	高額買取中
ドラゴンズレア	高額買取中
呪われた館	高額買取中
ファイアーボール	高額買取中
ペブルビーチの波涛	高額買取中
山村美紗サスペンス京都鞍馬山荘殺人事件	高額買取中
ライフステージ	高額買取中

中古アミューズメントハード買取

スーパーファミコン	¥10,000
PC-エンジンDUO-R	¥13,000
メガCD2	¥12,000
メガドライブ2	¥5,000
レーザーアクティブ	¥35,000
NEO-GEO	高額買取中
3DO REAL	高額買取中
GAME GEAR+1（ソフト付き）	¥6,500





大阪近郊の方は……
〒542 大阪市中央区難波千日前15-18
お求めは……06-632-0012
買い取りは…06-647-1412

東京近郊の方は……
1号店 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17
お求めは……03-3254-1214
買い取りは…03-3258-3539
3号店 〒101 東京都千代田区外神田3-8-17
お求めは……03-3254-1215
買い取りは…03-3258-1198

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

NEO·GEO® 通信販売 激安!!

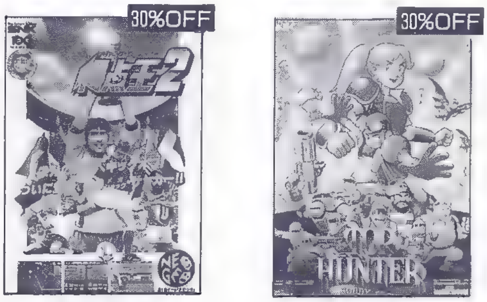
ネオジオ本体 **¥24,400** ¥25,100(税込)
定価¥48,800
50%OFF 30台限り



新品在庫大処分超激安商品(各50本限り)



商品	定価	価格	税込
ワールドヒーローズ2JET (50%OFF)	定価¥29,800	¥14,900	(税込¥15,300)
龍虎の拳2 (50%OFF)	定価¥29,800	¥14,900	(税込¥15,300)
餓狼伝説SPECIAL (50%OFF)	定価¥28,000	¥14,000	(税込¥14,400)
得点王2 (30%OFF)	定価¥28,000	¥19,600	(税込¥20,200)
トップハンター (30%OFF)	定価¥28,000	¥19,600	(税込¥20,200)



オール新品¥5,800(税込)

- ●スラッシュラリー····(定価¥23,800)
- ●みなさまのおかげさまです(定価¥21,000)
- ●クイズ大捜査線····(定価¥16,800)
- ●リーグボウリング····(定価¥21,800)
- ●トッププレイヤーズゴルフ····(定価¥21,000)
- ●フットボールフレンジー··(定価¥23,800)
- ●マジシャンロード····(定価¥15,800)
- ●麻雀狂列伝·······(定価¥15,800)

中古販売コーナー

すべて箱・説明書付です
(中古の価格は変動することがあります)

- ●ネオジオ本体········ ¥19,800
- ●餓狼伝説SPECIAL ¥12,800
- ●龍虎の拳2··········· ¥12,800
- ●ファイターズヒストリーダイナマイト etc ¥16,800

SFC·MD·PCソフト
25%～30%OFFで予約受付中

予約受付中!!



9月9日発売予定
NEO·GEO CD
定価¥49,800
¥42,330(税込¥43,600)
15% OFF

●PANASONIC 3DO·R·E·A·L 定価¥54,800 ➡ **¥41,100** (税込¥42,330)

パイオニア レーザーアクティブ



●LD-ROM²パック PAC-N1 定価¥39,000 **¥31,200** (税込¥32,140)



●レーザーアクティブ CLD-A100 定価¥89,800 **¥71,650** (税込¥73,800)



●MEGA-LDパック PAC-S1 定価¥39,000 **¥31,200** (税込¥32,140)

LD-ROM²パック対応ソフト特価
ドラドラパラダイス
定価¥9,800
¥4,980(税込)

パーツ(常時在庫㊒税込)

- ●ファイティングステックNEO(定価¥6,500) ¥5,600
- ●コントローラー(定価¥6,300)······ ¥4,980
- ●メモリーカード(定価¥3,300)····· ¥1,980
- ●RGBケーブル(定価¥2,200)····· ¥1,980
- ●RFコンバーター(定価¥2,000)···· ¥1,850
- ●ACアダプター(定価¥3,500)····· ¥2,980
- ●AVコード(定価¥1,200)············ ¥1,000

支払方法

①代引(商品代金＋送料800円＋代引手数料400円～)
②現金書留 ③銀行振込 (商品代金＋送料800円)
(一部の地域は除く)
2/3は入金確認後の出荷です

通販専用(052)482-3093・予約専用(052)481-1197
(FAX 052-481-1194)
電話がかからない場合FAX下さい。
おりかえしTELします



TVゲーム専門店
一休さん Group
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

㊟㊞ INFORMATION

- ●注文の際、必ずTELにてご確認下さい。
- ●商品発送後のキャンセルは往復の送料をいただきます。

通販受付時間▶11:00～21:00迄
定休日▶毎週水曜日
(水曜日が祝日の場合は営業致します)

振込み先●第三銀行本陣支店 普通0661198一休さん

お近くのお客様はご来店下さい
㊟通信販売は本店のみです

御器所店●名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
八田店●名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
南区店●名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北) ☎824-0054
大曽根店●名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北) ☎915-8842



全国通信販売!!

買いたい人

まとめて買って、クレジットらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

(新品・中古)商品が今スグ欲しい方お電話下さい!!

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

☎まず、TELしてください。
TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引き換えです
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

注意要項

- 人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- 新作 予約キャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- 返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- キャンセル不可(発送後のキャンセルは送料をいただきます)
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合キャンセル料はいりません)
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- 販売価格は変更する場合があります。

仕入れで、お悩みの小売店さま大歓迎!!
(一般のお客様も受け付けています。)

特典① 同タイトル2本以上で、卸価格になります。
(定価の35%~95%引き ※一部商品除く)
特典② 合計20本以上は、送料サービスいたします。

年中無休 毎日発送
(翌日配達OK)
FAX注文24時間 受付けております。

超目玉商品 すべて先着50名限り
8/6(土)A.M.11:00 受付開始
新品 税別

※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様 各1本限り受付ます
目玉商品は中古品との交換はできません

	定価	新品
SF Jリーグサッカープライムゴール	¥8,500⇒	980
SF ストリートファイター2 ターボ	¥9,980⇒	1,480
SF スーパーストリートファイター2 32メガ	¥10,900⇒	激安
SF スーパーロボット大戦EX	¥9,800⇒	1,980
SF ファーストクイーン	¥9,800⇒	2,980
CD 天外魔境ZIRIA	¥7,200⇒	1,980
CD モンスターメーカー闇の竜騎士	¥7,800⇒	1,980
NG NG餓狼伝説スペシャル	¥28,000⇒	9,980
NG 龍虎の拳2	¥29,800⇒	9,980
FC すごろクエスト	¥6,500…	100

新作ソフト予約受付中 税別

SF かまいたちの夜	9/下	¥6,980
SF 餓狼伝説スペシャル	7/29	¥7,980
SF サムライスピリッツ	9/22	¥7,980
SF Jリーグプライムゴール2	8/5	¥5,980
SF スーパーパワーリーグ2	8/3	¥6,980
SF ゼロヨンチャンプRR	7/22	¥6,980
SF ドラゴンボールZ 超武闘伝3	9月	TEL
SF ハットトリックヒーロー2	7/29	¥6,480
MDP スーパー32X	今冬	¥0
本体 プレイステーション	今冬	TEL
本体 セガサターン	今冬	TEL
本体 ネオジオCD	9/9	¥42,980

家庭用 ネオジオ

(下に表示されている価格は7/10日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。)税別価格

	新品	中古	買取
あしたのジョー伝説	×	9800	5800
アンドロデュノス	16980	11800	8200
エイトマン	9980	6800	2200
ASO2	×	11800	高額
餓狼伝説	×	3800	2000
餓狼伝説2	×	2800	1100
餓狼伝説スペシャル	16980	7800	3500
キングオブモンスターズ	6980	5800	2500
キングオブモンスターズ2	×	5800	2000
クイズ大捜査線	6980	5800	3500
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	14800	高額
ぐるりん 夏予定	TEL	TEL	
クロスソード	7980	6800	2500
ゴーストパイロット	×	9800	4000
サイバーリップ	5980	5400	1800
サッカーブロール	×	10800	4800
サムライスピリッツ	18980	9800	高額
ジョイジョイキッド	6980	6400	2500
ザ・スーパースパイ	6980	6400	2500
スーパーバレー94 夏予定	TEL	TEL	
ズバババ! 夏予定	TEL	TEL	
スラッシュラリー	7980	7400	2900
戦国伝承	6980	5800	3000
戦国伝承2	×	9800	5000
得点王	×	9800	3000
得点王 2	19980	17800	9000
トッププレイヤーズゴルフ	7980	5800	2000
トップハンター	19980	17800	10000
ナム 1975	7980	7400	2500
2020スーパーベースボール	6980	5800	1400
ニンジャコンバット	×	6800	2700
ニンジャコマンドー	×	16800	8400
バーニングファイト	10800	6800	2000
バカ殿様麻雀漫遊記	×	9800	3900
ビューポイント	×	TEL	高額
ファイターズヒストリーダイナマイト	19980	9800	4400
ファイヤースープレックス	14800	4800	1400
フットボールフレンジー	7980	5800	1700
フライングパワーディスク	17980	14800	10000
ベースボールスターズ	×	4800	2400
ベースボールスターズ2	×	8800	5000
麻雀狂列伝	×	8800	3500
マジシャンロード	×	7800	3000
みなさんのおかげさまです	×	7800	3000
ミューティション・ネイション	6980	5800	2300
ミラクルアドベンチャー	15980	9800	5800
ライディングヒーロー	7980	6800	2700
ラギ	6980	6400	2500
ラストリゾート	×	14800	高額
リーグボウリング	7980	5800	2000
龍虎の拳	×	4800	1600
龍虎の拳 2	17980	7800	3500
ロボアーミー	6980	5800	2300
ワールドヒーローズ	9980	5800	2000
ワールドヒーローズ2	×	5800	3000
ワールドヒーローズ2 JET	18980	14800	8800
メモリーカード	2980	800	100
コントローラー	5480	2800	1100
麻雀コントローラー	×	3800	1900
ファイティングスティックNEO	4980	3200	1200
AVコード	1200	1000	100
RFコンバーター	1980	1800	100
RGBケーブル	2200	2000	100
ACアダプター	3480	2800	100
ネオ・ジオ(本体)	27980	14800	7400

アーケード基板 販売(中古)&買取

(下に表示されている価格は7/10日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。)

	中古	買取
R-TYPE	12000	4800
R-TYPEII	10000	3000
悪魔城ドラキュラ	58000	46400
アッポー	14000	5600
アテナ	16000	12800
アラビアンファイト	32000	9600
アルゴスの戦士	15000	10500
アンダーカバーコップス	25000	17500
イーアルカンフー	18000	9000
イシターの復活	98000	高額
1942	6000	2400
1943	10000	4000
ヴァンパイア	128000	高額
ウルトラ闘魂伝説	12000	3600
ウルフファング	30000	24000
エアデュエル	8000	3200
エイリアンVSプレデター	68000	高額
エイリアンシンドローム	32000	22400
A-JAX	20000	14000
エグゼドエグゼス	35000	24500
エスケープキッズ	20000	8000
SDガンダムサイコサラマンダー	3000	600
F1グランプリ2	4000	800
エリア88	62000	46500
黄金の城	28000	16800
オーダイン	58000	23200
ガイアポリス	25000	17500
海底大戦争	32000	12800
ガンフロンティア	38000	24700
キャプテンコマンドー	25000	15000
ギャプラス	28000	15400
究極戦隊ダダンダーン	62000	高額
究極タイガー	10000	3000
キングオブドラゴン	24000	16800
ぐっすんおよよ	15000	6000
クライムファイター2	22000	8800
グラディウス	24000	14400
グラディウスII	20000	8000
グラディウスIII	24000	15600
源平討魔伝	16000	11200
ゴールデンアックス	8000	2400
コズモギャングザビデオ	58000	23200
コンバットライブス	3000	300
サイコソルジャー	激安	高額
西遊降魔録	3000	300
ザ・グレイトラグタイムショー	38000	26600
鮫 鮫 鮫	15000	10500
サラマンダ	25000	18700
サンダークロスII	22000	6600
サンセットライダー	28000	11200
雷龍2(サンダードラゴン2)	48000	14400
スーパーリアル麻雀P2	14000	5600
スーパーリアル麻雀P3	28000	19600
スーパーリアル麻雀P4	78000	31200
スーパーゼビウス	18000	7200
スーパーバレー	4000	800
スーパーワールドコート	28000	8400
スカイキッド	38000	20900
スターフォース	25000	17500
ストライダー飛竜	85000	25500
ストリートファイター	15000	3000
ストリートファイターII	4000	800
ストリートファイターIIダッシュ	5000	1500
ストリートファイターII'ターボ	12000	3600
スーパーストリートファイターII	48000	26400
スーパーストリートファイターII X	148000	高額
スパルタンX	14000	8400
スプラッターハウス	30000	21000
スラップファイト	15000	9700
ゼクセクス	25000	18700
ゼビウス	18000	9000
戦国エース	35000	17500
戦場の狼	12000	8400
戦場の狼II	38000	24700
ソニックウイングス	15000	7500
ダーウィン4078	12000	6000
ダークシール	14000	9800
ダークシールII	12000	6000
大魔界村	激安	19200
闘いの挽歌	25000	17500
達人王	16000	6400
WWFレッスルフェスト	2000	200
タンクフォース	15000	8200
ダンジョンズ&ドラゴンズ	68000	高額
ダントアール	18000	7200
チャンピオンレスラー	2000	200
超時空要塞マクロス2	22000	8800
T.M.N.T	6000	1200
出たなツインビー	18000	7200
テトリス	10000	4000
天地を喰らう	42000	21000
天地を喰らう2	28000	11200
闘神ブレイザーズ	12000	4800
トライゴン	16000	9600
虎への道	4000	400
ドラゴンボールZ(バンプレスト)	28000	11200
ドラゴンスピリット	38000	30400
ドラゴンバスター	42000	33600
ドラゴンセイバー	48000	14400
ドルアーガの塔	45000	38200
ナイツオブザラウンド	22000	8800
熱血高校ドッジボール	4000	1200
ネビュラスレイ	激安	高額
バース	25000	16200
バーニングライバル	28000	11200
爆突機銃艇	28000	18200
バツグン	45000	33700
ハットトリックヒーロー93	激安	高額
ハットリス	1000	100
バニッシャー	42000	31500
バブルボブル	30000	22500
パラデューク	28000	19600
パロディウスだ!	18000	11700
ファイナルファイト	15000	7500
ファイナルスターフォース	16000	9600
ファンタジーゾーン	15000	7500
Vファイブ	15000	6000
フェリオス	62000	高額
富士山バスター	10000	4000
ぷよぷよ	68000	高額
ブラックドラゴン	18000	12600
ボスコニアン	35000	26200
魔界村	15000	10500
マジックソード	35000	14000
マッスルボマー	38000	15200
魔法大作戦	38000	19000
ミスティックウォーリャーズ	18000	9000
未来忍者	48000	14400
メタモルフィックフォース	38000	15200
メタルブラック	42000	27300
USネイビー	38000	15200
雷電(ライデン)	22000	12100
雷電II(ライデン2)	78000	高額
ライフフォース	28000	22400
リブルラブル	62000	43400
レイフォース	68000	高額
ロストワールド(P)	148000	高額
ワルキューレの伝説	68000	51000
ワンダーモモ	85000	高額
ワンダー3	42000	16800
MV-1F(ネオジオ)	30000	6000
餓狼伝説2	1000	100
餓狼伝説スペシャル	5000	100
ファイヤースープレックス	1000	100
ワールドヒーローズ2	1000	100
シグマAV3000	17800	14200
シグマ6000ターボ	7800	6200
ベガ9000DX	34800	29500
バナカスタム	22800	19300
バナツイン	24800	21000
コンボAV	21800	13000
MVSカセット各種	1000より	0

新品・各種コントロールBOXも扱っています
税別価格

買取 交換の申込方法(注意事項)

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日~7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合(コピーの場合も同じ)は買取金額は下がります。(約20%~50%買取金額が下がります。)



〒431-31 静岡県 浜松市笠井町32-1 **エマーソン** 年中無休 通販部係
☎053-433-9900 受付時間AM11:00~PM8:00
FAX053-434-9711 FAXでも受付けています 現金書留でも受付けています

※「エマーソン通信」の定期購読(月1回)希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい。(年3,000円)

高価買取します ※コミック本に限り50冊以上は着払いでOKです
コミック本1冊50円 ミュージックCD 300~1,500円

買取申込書 ゲーメスト 8/30号

氏名 (フリガナ) 印 | 生年月日 年 月 日生 | 年令 才
保護者名 未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。 (フリガナ) 印
住所 〒 (フリガナ)
電話番号 - -

実績の12年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

キョーワインターナショナルは着実に歩んでいます。 **基盤高価買入。基盤の修理もOK!**

アイレム

R-TYPE	8K
〃 レオ	18K
ギャロップ	5K
ドラゴンブリード	6K
エアデュエル	6K
イメージファイト	6K
剣豪	10K
ガンホーキ	10K
ガンフォース	10K
ビジランテ	8K
大工の源さん	5K
サンダーブラスター	18K
ヘッドオン 音諾品	38K

SNK

サスケVSコマンドー	48K
ジョイフルロード	28K
スカイソルジャー	8K
ギャングウォーズ	10K
ネオジオMV-1 基盤	特価
MV-1FZ(新品)	48K
実装用カセット ワールドヒーロー2・ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット…	各4K
ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト…	各3K
ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス……	各2K
サムライスピリット	8K
ガロウ スペシャル	5K

カプコン

ドカベン	5K
ハテナの大冒険・殿様の野望・クイズ三国誌 ………	各3K
ハルガス	8K
1942・サイドアーム	各8K
1943	12K
マッドギア	8K
魔界村	20K
ソンソン	12K
SF-1	18K
SF-II	5K
SF-II ダッシュ	8K
〃 ターボ	15K
スーパーストII	58K
スーパーストII X	特価
キングオブドラゴンズ	28K
キャプテンコマンド	28K
ナイツオブザラウンド	25K
USネイビー	28K
天地を食らう	45K
虎への道	15K
マジックソード	35K
ファイナルファイト	18K
エイリアン、プレデター	特価
バンパイア	特価

コナミ (ハーネス付)

グラディウス -12V付	25K
グラディウスII	25K
グラディウスIII	20K
ストラテージX	25K

バンクショット	5K
ブーヤン	18K
ザ・ハスラー	8K
A-JAX	25K
パロディウスだ	15K
スーパー亀忍者	8K
サラマンダ	25K
出たな ツインビー	15K
ビットファイター	12K
ザ シンプソン	20K
イーアールカンフー	15K
少林寺への道	3K
マンハッタン24分署	7K
ロードファイター	5K
タイムパイロット(C)	5K
ツタンカーム	35K
ローラーゲームス	5K
ファイナライザー	8K
ゴルフィンググレイツS付	25K
クライムファイター	12K
マーシャルチャンピオン	28K
スクランブル	25K
メインスタジアム	10K

ジャレコ

P-47	10K
銀河任侠伝	25K
エクセライザー	10K
マカイ伝説	8K
ソルダム	8K
プラスアルファ	18K
サイハトラー	12K

セガ

時の戦士	28K
ファンタジーゾーン	10K
タイムスキャナー16B	12K
カルテット 2 16A	20K
テトリス16B	5K
ゴールデンアックス	8K
斬王記・オーライル	各8K
レッスルウォー	5K
フラッシュポイント・族球	各3K
シャドーダンサー	10K
クラッチヒッター	10K
D.D.クルー	10K
ボナンザブラザース(S24)	10K
クラックダウン 〃	20K
スクランブルスピリット〃	15K
めくるめくストーリー 〃	3K
ペンゴ (24K用専用†)	10K
サクソン 純正	35K
ダークエッジ(S32)	35K
アラビアンファイト 〃	38K
こんぺぇのアイムソーリー	48K
テディボーイブルース	58K

タイトー

スペースインベーダー	65K
クイックス 純正	38K
ジャングルキング	45K
アルペンスキー	55K
奇々怪界	7K
メイスオブフロット	5K
ガルメデス	5K
歌舞伎Z	15K
ニュージランドストーリ	10K
大旋風(海外ROM付)	5K
花札めくり	5K
カダッシュ(海外ROM付)	10K
ワードナーの森	3K
ドクタートッペル探検隊	6K
ハレースコメット	10K
ベンベロベー	18K
アルカノイド センサー付	5K
リベンジーofドウ 〃	8K

ファイティングホーク	5K
中華大仙	5K
幻里会區	6K
クライムシティ	8K
ヒットジアイス	8K
特殊部隊 UAG(海外)	12K
エレベーターアクション	8K
ヘビーユニット	3K
マスターオブウエポン	10K
ハイオレンスファイト	12K
スノーブラザース	8K
チャンピオンレスラー	3K
飛翔鮫(F.SHARK)	5K
陸海空	8K
インセクターX	5K
ホラーストーリー	10K
パニックロード	8K
究極タイガー	10K
スラップファイト	10K
サイレントドラゴン	12K
F2マザー	18K(大基板)
〃 〃	15K(小基板)
F2-SUB	
ガンフロンティア	(20K)
クレヨンしんちゃん	(8K)
ダイノレクス、デッドコネクション人生劇場、キャメルトライ・	各5K
ルナーク、メガブラスト・麻雀クエスト、MJ-12、忍者KIDSドリフトアウト、	…各3K
クイズHQ、ドンドコドン、ゆうゆのクイズ、クイズ探偵長	…各2K
クイズクエスト、地球防衛軍、ファイナルブロー、栄光の甲子園、トキメキチャート	…各1K

TOA PLAN

フィクセイト	10K
V-5(新品)海外ロム付	18K
アウトゾーン	12K
ゼロウィング	10K
ヴィマナ	12K
ゴークス センサー付	8K

テコ

ロボコップ	5K
アクトフェンサー	5K
ダークシール	15K
〃 〃 2	18K
コブラコマンド	8K
プロゴルフ・テニス	各5K
ファイティングファンタジー	12K
ファイターズヒストリー	8K
S R D	5K
ハルダーダッシュ	5K
カルノフ	10K
空手道・ジェネシス	各5K
リハレーション	6K
デスブレイド	15K
クルードハスター	12K
タンブルポップ	5K
ドラゴン忍者	15K

テクノス

西遊降魔録	3K
ダブルドラゴン	3K
〃 〃 2	4K
〃 〃 3	3K
コンバットライブス	2K
エキサイティングアワー	2K
WWFスーパースターズ	2K
WWFレッスルフェスト	4K
ドッチボール	3K

テクモ

ハチャメチャファイター	12K
サンダードラゴン番龍	8K
ワールドカップ 90	5K
タンクハスターズ	5K
ボンジャック	12K
ボンジャックツイン	25K
サンドスコーピオン	8K
アルゴスの戦士	18K
ピンボールアクション	5K
リードアングル	10K
ブラッドブラザーズ	10K
ファイナルスターフォース	18K
サボテンボンバー	18K

ナムコ

ギャラクシアン 純正	38K
パックマニア	35K
妖怪道中記	25K
ワールドコート	20K
ワースタ各種 (PCB付)	各5K
タンクフォース (〃)	8K
ワルキューレ伝説	88K
ドラゴンセイバー	40K
スーパーワースタ 93	25K
マーベルランド	65K
ラリーX	48K
ギャラクシアン	15K
パックマン	15K
ボスコニアン	42K
コスモギャングザパズル	8K
ナックルヘッズ	25K
アルハレスタ	15K
魔Q大冒険	5K
エクスバニア	12K
エメラルディア	10K
リブルラブル	88K

ニチブツ

妖魔忍法帳	5K
アームド エフ	8K
テラクレスタ(FM音源版)	12K
マグマックス	5K
テラフォース	8K
レジオン	8K
ハイホー	2K
五目ならべ(連珠)	5K

UPL

忍者くん	8K
オメガファイター	5K
タスクフォースハリア	8K
ムスタング	8K
アトミックロボキット	3K
ミュータントナイト	35K
アクロバットミッション	6K
ハンダイク	10K
ブラックハート	12K

その他

ミスターDOVSユニコーン	20K
ヨットマン	58K
ジンジンジップ	10K
パイプドリーム	5K
F-1グランプリ II	8K
クラッシュローラー	15K
スカイスマッシャー	5K
ボラックス・レゾン	各5K
仮面ライダーバトルレーサー	12K
SDガンダム	5K
SDガンダムネオバトリング	10K
〃 三国志レインボー〜	10K
機動戦士ガンダム	10K
ファイアーハード 純正	88K
ドンキーコング 純正	78K
マリオブラザーズ	18K
ブラックホール	25K
レッド UFO	25K
ストリーキング	38K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、	6K
アイドル麻雀放送局	3K
〃 ファンクラブ	4K
禁じられた遊び・東京	各5K
キャンバスハンティング	3K
個人教授・麻雀フライデー	各2K
ズームイン・大世界	各3K
麻雀革命・放浪記 花	3K
カメラ小僧・放浪記 外伝	各3K
雀帝・ねるとん紅鯨団	各4K
麻雀学園・麻雀大予言	各5K
トリプルウォース	8K
トリプルウォース 2	10K
コミック麻雀	12K
七次元の妖精	8K
グッとE雀	5K
クラブ 90'	12K
危険一髪真由美ちゃん	3K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)	38K※
ダライアスII(3〃)	30K〇
アフターバーナー	58K〇
アフターバーナー II	48K〇
ギャラクシーフォースII	88K〇
サンダーブレード	48K〇
バトルシャーク	18K〇
アクアジャック	18K〇
W.G.P.	18K〇
ウェック ルマン	38K〇
ターボアウトラン	58K〇
A.B.コップ	58K〇
スーパーハングオン	48K〇
パワードリフト	88K〇
ダライアスII(2画面)	38K〇

各TV出力の切替えスイッチ・3画面の1つを出力 H 付

COMBO AV 専用ハーネス 付

ジョイスティックで遊べます 他社のコントロールBOXには、対応していません。

ハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK)

◇ ◇ 大型機ゲームをCOMBOで……続々、開発中 ◇ ◇

御注意
- 〇印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の場合もあります
- ※印は別電源が必要です。(5K)

分割払い(頭金なし)始めました

基盤はもちろん、コンボAVもローンで購入できます。
3～36回分割、均等払い。月々わずかでキバンが!!!
詳細はお問合わせ下さい。 (提携・オリエントコーポレーション)

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、(1)現金書留(2)代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

COMBO AVを御買上の方に、PCB+JAMMAハーネスをサービス (PCBの種類は指定できません)

★初心者大歓迎★ これから基盤を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込ください。大崎店では、展示説明もしています。お気軽にご来店を!

EYE-NET FAXサービス開始 オールド基盤、珍品基盤、少数基盤、格安情報、etc. リアルタイムに提供。(毎週 月・金 正午発行)

12トリガーボタン(ストII対応!)

機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!

1ヵ年保証のCOMBO AV!!

自信を持ってお勧めします。

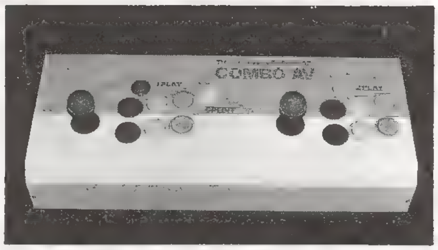
★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオート表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました。

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……………¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)……………¥33,000



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!!

EYE-NET情報FAX
●操作方法●

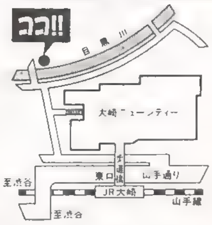
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-31-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

JR大崎駅東口下車徒歩2分

本社倉庫バザール

是非御来店下さい

〒141 東京都品川区北品川5-6-23
☎03-3448-8070
営業時間PM1:00～PM7:00
(毎週水曜、第2・第3日曜定休)



新型コンボAV発売中!!
機能性重視
本体価格¥25,000

1年間保証

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川2-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3448-8070(代) FAX.03-5496-1047

ワイアットアープも捨てがたい!!

リーサルエンフォーサーズⅡ

LETHAL ENFORCERS II

今回のステージは、〝酒場の決闘〟のみ。ここを慎重に越えなければ、クリアはみえないぞ!!

担当：TOSHI　図：Sho小杉

出現パターンについて

8／15号に敵の出現パターンについて少し触れ、均一ではないと書いた。しかしいろんなパターンを書いても混乱するだけと考え、少なくともこのページに関しては、統一することにします。

ステージの順番は、銀行強盗・駅馬車襲撃・酒場の決闘・列車強盗・炭坑の砦。時間については、それほど大きな影響はないと判断しました。

すべて撃ち壊せ！ボーナスステージ

ボーナスステージは全5ステージのうち、2つクリアするごとにプレイできる。つまり全部で2回のボーナスステージがあるわけで、1回目はカウンターの上に並べられている酒瓶を撃ち壊す。2回目は放り投げられた酒瓶を壊すのだ。実はこのボーナスゲームは、結構重要だ。なぜならこのゲームは、1000点につきライフが1つ増える。したがってボーナスゲームでは、稼げるだけ稼ぐべきなのである。ちなみに1個壊すごとに1000点。

今まで適当にやってた人は、すぐに気合を入れ直そう。

メキシコ人がムカツク！〝酒場の決闘〟

おそらくこのステージにたどり着いた時点で、1つライフが増えたと思う。ということで、後半に入ろうか。

まず最初の白黒のデモ画面で、3人の男が立ちふさがる。そいつらはそのまま標的になるから、自信のある人は一発ずつ、ない人は連射したほうがいいだろう。

そのままカウンターを目の前にするシーンから、2階を見上げるようにスクロール。さらに左の階段を見ることになる。

ここまでは別に問題はないと思う。あるとすれば、メキシコ人（判定はできない）。体の中心を撃たないと1発では倒れない。またナイフを投げてくるのはちょっとツライ。どうしても2発撃てない状況でも、1発当てればナイフを投げないので、とりあえずは安心できるだろう。投げられてしまったら当然撃ち落とすこと。

2階を見上げたとき、廊下を走り去る敵は動いているだけに当てにくい。早めに撃てれば問題ないが、遅いと下のカウンターからの敵と同時になってしまう。こういう場合は先に下を撃とう。さすがに走っている敵は、狙撃率が多少低い。



こういうふうに同時に出現されたら、先に下を撃とう。

階段落ちの巻

酒場の決闘ステージの中盤からみていこう。左にスクロールしてから、今度は階段を右にテーブルは真ん中。2つのドアが開放され、奥がみえる。ここから図Ⓐを見ながら、説明していこう。

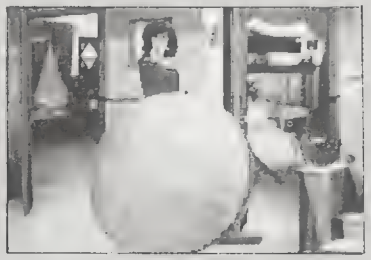
一見して狭い場面だが敵は全部で20人と、かなり多い。階段下の花瓶を撃てば、アイテム（大抵マグナム弾）が手に入るぞ。

②の敵はテーブルから出現（⑧・⑭も同様）し、人質を取っているので注意すべし。③と④はほぼ同様に出てくるが、順番通りに。⑤、⑳は接近している敵だ。⑨の前は無抵抗人が横ぎり、⑩と重なる。敵は左から出現するので、無抵抗人の左に銃を合わせるといいぞ（⑩を倒し、女の子を撃たないでいるとキャノンが出る）。⑪、⑮、⑱は階段の暗がりから狙う。多少みにくいが、判定は大きいのではずすことはないだろう。⑫はメキシコ人。ナイフを投げるのが早いので速攻で倒そう。もし投げられたら左にくるぞ。⑭は女性だが敵。

書いてない番号の敵は、問



重なってしまうのがやらしい。左に狙いを定めて…。



初めてみると無抵抗人と勘違いすることがあるが…敵。



図Ⓐ



この時点で撃ち方始めー

題ないので省略。それとガトリングガンは、リロートがきかないので連射は控え、撃ち漏らした敵を壁越しに狙ou。

店内はこの後2場面残っているが、注意したいのは中ボスだけ。出口の扉を目の当たりにするシーンで、音楽が変わったら合図だ。扉の向こうにいる間から連射するといい。必ず次のザコが出る前に倒してしまうこと。でないとこの中ボスを盾にしてくるぞ。

表に出ろ！勝負だ!!

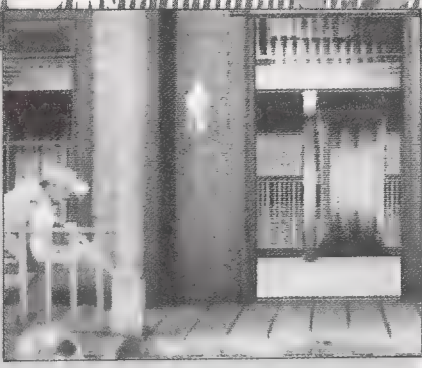
店内を後にし、今度は表での銃撃戦が始まる。

②は接近、③、⑭、⑰は窓越しに狙ってくるわけだが、窓の半分なので多少狙いにくいかもしれない。③をはずすと、次の味方と重なりやすいので注意。⑤の後は無抵抗人が横ぎり、⑥はそれと重なるぞ。こいつも無抵抗人の左に、狙いを定めて撃とう。⑦、⑧はそれぞれ左右からの出現。⑦と⑨は同じように印してあるが、性質がまったく異なるのだ。⑦は問題ないが、⑨は柱に隠れながら撃ってくる。これは非常に狙いづらく、倒してしまわないといつまでも狙われてしまう。倒し方としては柱から、左の画面に消える間と多少連射ぎみに撃つことだ。当然自信のある人は、一発で仕留めたほうがいい。

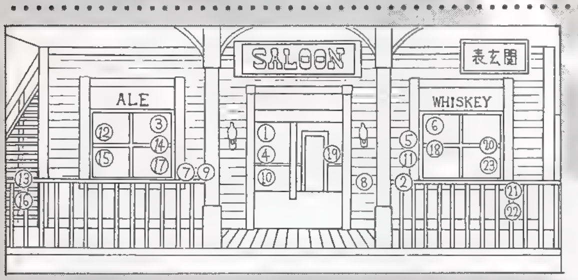
⑫以降は左にスクロール。⑬の後は無抵抗人が横ぎり、これまた⑭と重なる。出現した瞬間にすぐ撃とうと焦らないで、ちょうど無抵抗人が通り過ぎたところで撃っても遅くはない。

⑱でまた右にスクロールし、最初の位置より、すこし右寄りの画面構成となる。しかしここはまったく問題なし！

さて、ボスに行く前にもうひとふんばり。大きな樽が2つあるシーンに入ろう。と言いつつ、ここも別段問題はない。まぁーゆっくりと歩く無抵抗人のジジィが腹立つぐらいかな？



この逃げてる間に撃つのも一つの手だ。





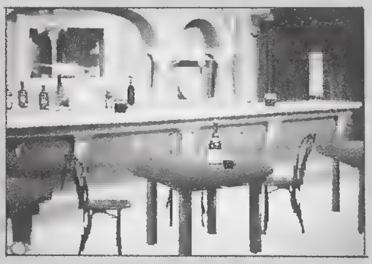
無抵抗人が通り過ぎた瞬間に撃っても遅くはない。

俺とどっちが早い!? ボス、3人のガンマン

こいつはある意味最強だ。一度失敗してしまうと、ハマるぞ。3人の敵で最初の人が銃を抜けば、残りの2人も撃てるが、承知のとおり具体的な策はない。もちろん、ミスすればライフは減るぞ。

反射神経と正確さ。まさにリーサルならではの、後半を飾るにふさわしいボスだね。

最後にひとつ。この酒場の決闘のステージでは、テーブルなどに置いてある酒瓶、グラスを壊せば2点入るぞ（他の小物も）。狙う余裕はあまりないかもしれないが…。



これらの酒瓶、グラスがすべて点数に…。

より速く、エキサイティングに！

リッジレーサー2

車でいうマイナーチェンジともいえる形で登場したリッジレーサー2。そのチェンジの仕方と遊び方を検証してみよう。

担当：亜音速の気孔師 するする

大型筐体ものは普及がカギ！

今までに売られてきたリッジレーサーは、初期のころから存在していたデラックスタイプと、少し遅れて登場してきたスタンダードタイプ、そして、デラックス3画面タイプ、フルスケールと多種にわたっている。

いろいろなタイプの筐体が存在するというのは、お店側にとって状況に合わせて筐体を選ぶことが可能ということ。

大きいものしかなければそれだけ普及も難しくなる。

これはドライブゲーマーにとって非常につらいところ。やりたくても地元のゲーセンは小さくて入らない。探さなきゃならないってことが発生するからだ。



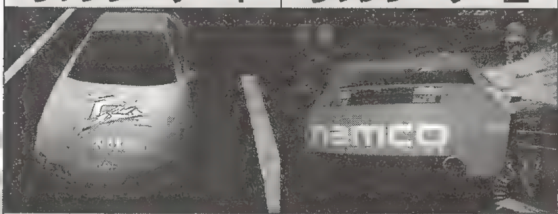
「2」になって、より演出も増えた。イメージが少し変わったみたい。

リッジレーサー2の可能性

スタンダードタイプの普及により、100円でプレイできるところが多くなったせいか、最近よくプレイされているリッジレーサーであるが、上達してくればやはりその上達度を何かで試してみたくなる。そこへ「2」登場。

腕に覚えのある人なら自分のテクニックがどのくらい通用するのか、どれだけ速いのか知りたくなる。そんな欲求を満たしてくれるのが「2」なのかも知れない。

「2」の特徴は、通信ができる点が大きい。コースについては変更がないが、車の性能に変更が出た。表をみていただくとわかるが、エンジンの見直しが行われたようだ。



リッジレーサー1		リッジレーサー2
V型6気筒 DOHCツインターボ	形　式	V型6気筒 DOHCツインターボ
FR	駆動形式	FR
87.6×83.0	ボア×ストローク(mm)	87.6×83.0
2960	総排気量(cc)	2960
350／7650	最高出力(ps／rpm)	400／7650
45.0／5000	最大トルク(kg-m／rpm)	46.5／5000

性能アップによる変化

表だけではなんとも言えないが、エンジンは同じ、後輪駆動も変わらず、ボアアップもなしというものなのだが、最高出力で50ps／rpm、最大トルクで1.5kg-m／rpm増した。

出力が上がったということは、最高速度も上がるし、最大トルクが増したということは、加速もよくなったということだ。

となると足まわりも変更せねばというのが普通だが、それはされていない。

速くは走れるが、限界での走り方が難しくなるといっていいだろう。

前作ではさほど差がなかったMTとATであるが、今回は、明確に性能差が出たようだ。

きちんとした数値でMTとATの差が表記されていないため、最高速度でしかその差をみることができないが、その差は10km／hほど。これが大きいか小さいかはもうみなさんもおわかりのはず。

タイムを狙うならMTしかないということだ。

通信で遊ぶ！そして勝つ！

コース攻略という点では、もうすでに最速のラインはできているので、それを「2」に合わせたものに変更するだけ。慣れることと、新しいテクニックの発見にまた時間とお金をかけることになる。

少し間をとってから攻略に入るとして、先に通信から手をつけることにしよう。

完走するのも大変！という人もいるだろうけど、それはそれ。みんなとワイワイ楽しむのもゲームだ。完走なんて考えず、その瞬間を楽しもう。

その先にあるのが完走だしね。

でも通信をする以上、誰かが勝って、誰かが負けることになる。

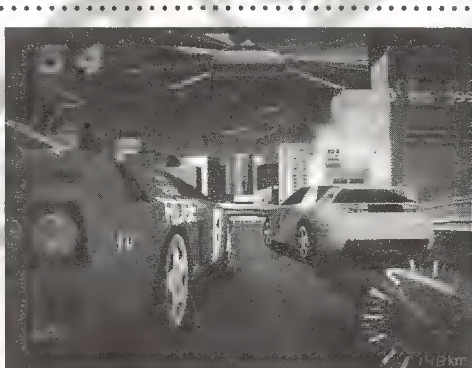
勝負は運というのもあるが、その運を引き込むのは実力があって初めて成り立つ。では、その実力とは何か。

実力その1。まずコースを暗記していること。通信で走るコースは、初級、中級で走る短いコースだ。まずこれが必要。

実力その2。次は、各コーナーの大きさを暗記すること。大きさがわかれば、進入速度、ラインを作ることができる。また知っていることで、抜くときにラインの変更も可能になる。

実力その3。最後は、どれだけその状況でマジになれるかだ。顔は笑いつつ、内心は冷静に。これはミスをしないで正確に走ることで相手よりも優位に立つためだ。

あとはどれだけ勝負に非情になれるか。「抜けるものなら抜いてみなーっ！」ってー



車両感覚も少し変わり、やや先でぶつかるようだ。

最終章へ…ラップ1分8秒台とは
リッジレーサー T・T完結編

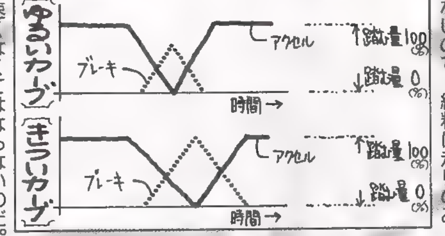
「2」に変わらず残っているところもあるだろう。しかし、それも時間の問題。やれるだけやりたい!

スペシャルサンクス SSK氏&H・A氏

少数のプレイヤーの夢

ゲーメストのハイスコアのところをみると、リッジレーサーのトップは、トータルで3分25秒後半を出している。

このタイムを出すには、1ラップ1分8秒中盤をマークしないと不可能。ショートカットがあるわけでもなく、ロケットスタートがあるわけでもないので、純粋に走りのみで速くなくてはならないのだ。



すでに1分8秒台が出せる人にとってこのタイムはさほど問題ではない。そのレベルの人たちの問題は、いかに1分8秒の中盤によせるか、そして安定して3周するかだ。

まあこれは、トップレベルの話。そこまでいける人というのは選ばれた人たちだけといっていい。

その入り口が見える人もいるだろう。見えない人もいるだろう。見える人は何かきっかけがあれば突破できるだろう。見えない人は、考え方、走り方に大改革が必要だろう。

その先、そう1分8秒台を出すためにどう走ればいいか考えてみよう。

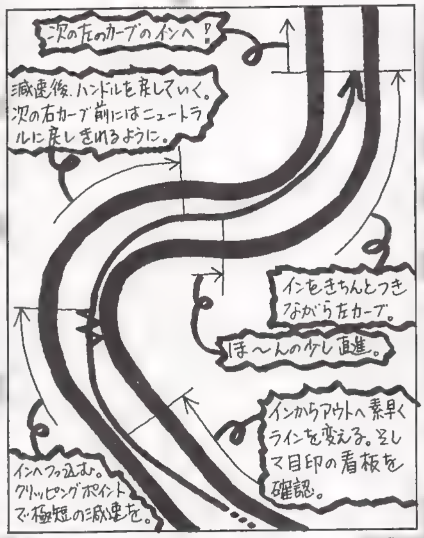
1分8秒台を狙う!

今回の攻略が多分リッジレーサー「1」最後になると思われる。その最後の内容にふさわしいものを探すとやはりこのタイムにぶち当たる。

「1分8秒台」

いかにブレーキを減らすか、いかにインをつくか、いかに直線的に走るかがこのタイムを重いものにしている。

今回の攻略は、1分9秒を切り、8秒台が出せるレベルへステップアップするテクニックを部分的にクローズアップしていこう。



ポイントその1 S字カーブ

タイムトライアルをやって最後につまるところというとここになるのかもしれない。

それは、減速が必要なカーブのあとにもう1つカーブがあるため、右から左へ続くこのカーブの切り返しの部分で、少しでもハンドルを真っすぐにできるかが重要なのだ。

これにハンドルの切るスピード、戻し方が影響してくる。

ある程度速く走れる人と、速い人とでブレーキのポイントはほとんど変わらないといっていい。では変わるのはどこかというと、ハンドルの切り方。

速く走れる切り方は、意外にゆっくりだったりする。そして、めいっぱい切っている時間は、ほんの一瞬だということ。やり方としては、クリッピングポイント近辺のみいっぱいに切る感じで、あとは切り角で90度ちょっとというところだ。

音でいうと「スー…ガンースー…」という感じ。

その後だが、右から左への切り換え時をゆっくりやり、加速できるようにする。

このS字、インのつき方と、ハンドルの切り返し方が重要。流れるようにできるようにしたいところだ。



切る時間を短くして海岸へ

S字でやったクリッピングポイントでのガンをここでも使用する。

切り方も重要だが、よりここは、ブレーキをどれだけ短くすることができるかが勝負。

減速時間を短くした上で、ハンドルを切り、次の直線で230km/hまで出したい。

切ってる時間を短くが重要。

切り通しへヘアピン

コース中一番減速が必要なのがここだ。

ここの展開としては、バシッと抜けたあと、次の直線で230km/hまで加速するのが理想。そのためには、やはり減速する時間を短くするほうが…と考えがちだが、私のやっている感覚では、しっかり減速したほうがいいようだ。

しっかりアクセルを離し、しっかりブレーキをガンと底まで踏む。

これを短い時間でやる。しかし急がず落ちついてだ。

これは速く曲がるためもあるが、安定してここを抜けるためでもある。

ここのカーブのラインだが、私の場合、ややイン寄りから入る。私の師の走り(大久保パターン)は、よりアウトから。たまたま私がそのラインを取ってしまったため、それに慣れてしまったが、できればややアウトから入ってカーブ後半を安全にしたい。

私のラインだとハンドル切りっぱなしで抜けられてしまう。でもタイミング命。





進入がポイント 複合カーブ

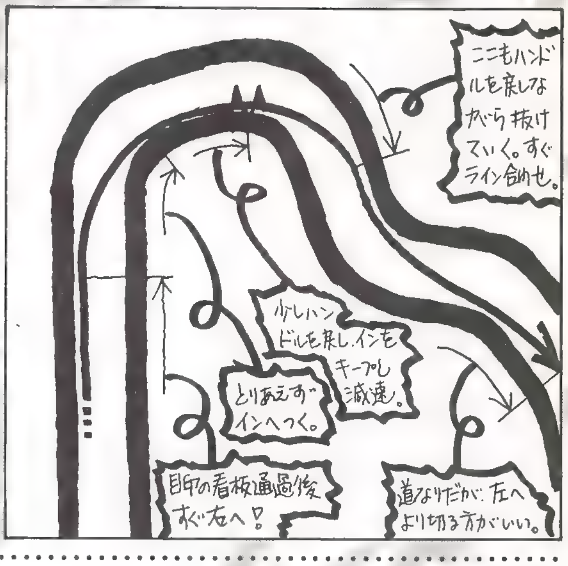
いかにアウトから入って壁をなめるようにして曲がり、減速して抜けていくかが重要。

進入に関しては幸い看板があるので、これを目印にして入る。看板のやや先から進入を始め、ぐわ～とインの壁がせまるところまで入る。

このままだとぶつかるというとき、少しハンドルを戻し、調整し、複合の2つ目のカーブに入ったあとガンと減速とハンドルのいっぱい切りをする。このあとは、ハンドルを戻しつつ直線へ。

ここで重要になるのは減速のポイント。なるべく遅らせるほうがタイヤが鳴りにくい。タイヤが鳴らなくなればあとはそんなに問題はない。

タイムアップするために、いかにイン側の壁にせまれるか、そして抜けるときにハンドルを早く戻せるかがポイントとなる。



大ジャンプして最終コーナーへ

減速のポイントではないが、ここのライン取り、かなり難しいといっていい。

軽いシケインのあとに左カーブ。その左カーブの前に大ジャンプがある。この大ジャンプのあとのハンドルさばきがここを速く抜けられるポイントとなる。

大ジャンプ前にライン合わせができるよう、シケインの抜け方を気をつける。

シケインは、右、左とハンドルを切る。ハンドルを切ったまま大ジャンプへ。着地後、落ちついてハンドルをニュートラル近くまで戻してすぐ左へいっぱいに切る。これでこのカーブを抜ける。

着地後のハンドルさばきだが、その一連の動作を急ぎすぎてもダメ。これでもかーっというぐらい可能なかぎりゆっくり切り、戻す。

その動作が早すぎたり、遅れるとインに入れないし、タイヤが鳴るので気をつけたい。

あとはその感覚を磨いて自分のものにするだけだぞ！

完全パターン化で楽に抜けよう！

ティンクル・ピット™

©ナムコ

ミスの許されない遺跡の界域「ラジェンダー」。ここは完全に動きをパターン化して手堅くクリアーしよう！

担当：立衆多

「遺跡の界域」その特徴とは…

第6界域「ラジェンダー」の特徴とは何だろう？

実は、これといった特徴がないというのが率直な感想。新しい敵キャラが登場するわけでもなく、凝った造りのステージも存在しない。

逆に言えば、それだけ実力が試されるようなステージ構成になっているということだ。前の界域でちゃんとパワーアップを補っておけば、後はパターン通りに動くだけでどんどん得点を稼ぐことができるのだ。

だが前の界域でミスをしてしまい、パワーアップが不十分だと苦労するぞ。特にティンボットやパーチクの出現するステージは難関だ。

最終的には、24面からこの界域が終わる35面までをノーミスでクリアできるようにしたい。終盤のステージはたいへん難しく、ここら辺で悩んでいるわけにはいかないのだー

全6面、これさえわかればもう安心！

それでは遺跡の界域「ラジエンダー」の全ステージを攻略していこう。

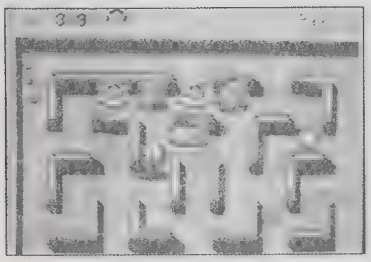
これらの中で特に注意したいのは31面と34面。31面はスティンガーが捕まえにくく、ティンボットが遠距離からレーザーを撃つため細心の注意が必要。また34面はブーカアしか出現しないが、援軍の数がやたらと多い。いつどこに援軍が出現するのかを知っておかないと意外に苦労するぞ。

後はタコミスをしないよう、集中してプレイするべし！

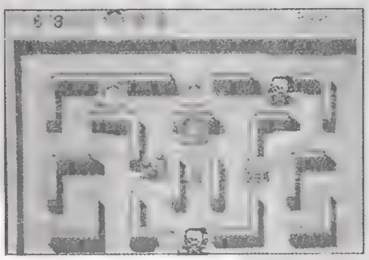
GAME 30



左へ行き、下にいるパーチクに爆弾を撃たせる。

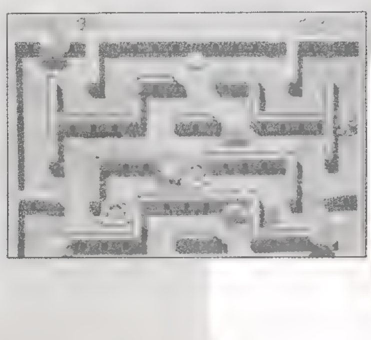


ポットを踏みつけ、右側の方にラインを利かす。

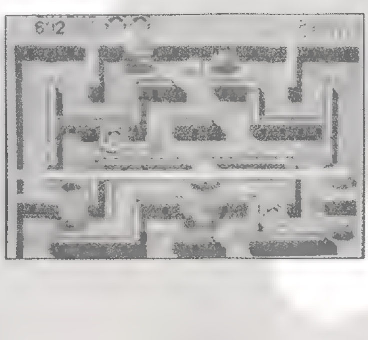


これでできあがり、パラサイトが多少くっついても大丈夫

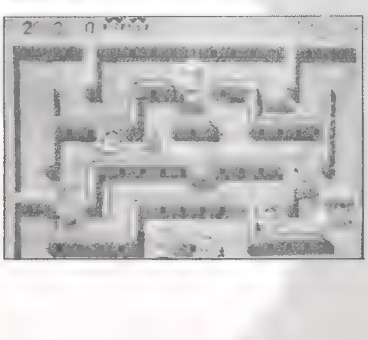
GAME 31



まずここにある王冠を取り、鈴玉を置く。

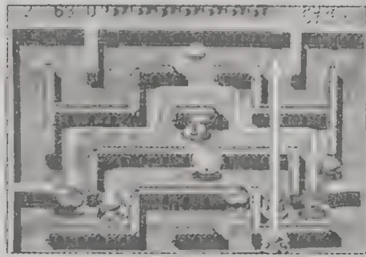


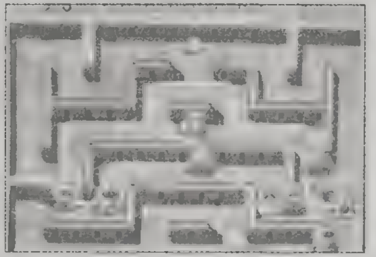
ティンボットレーザーを写真の位置で撃たせる。

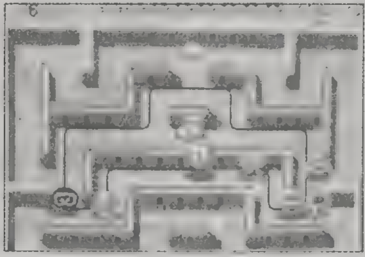


レーザーを撃ったティンボットを下へ誘導しよう。

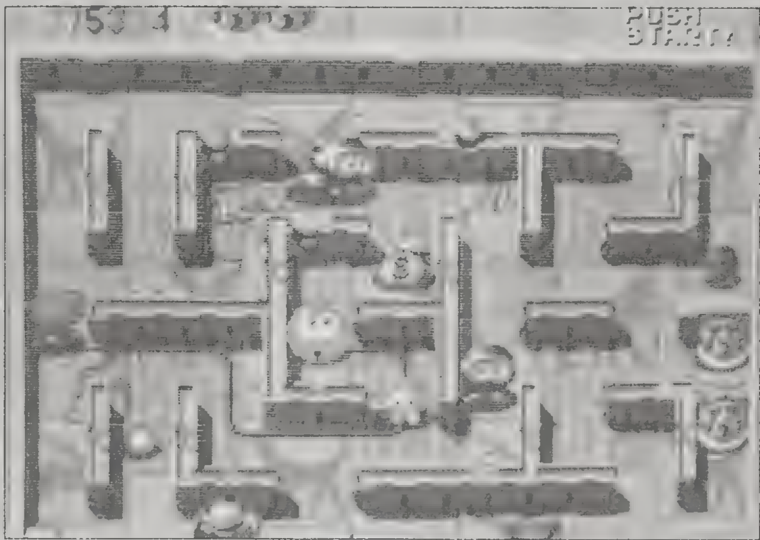
GAME 31

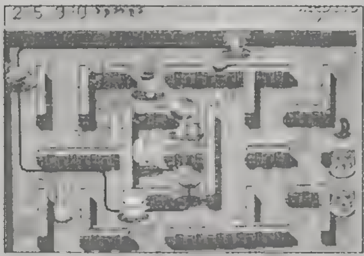

残りの王冠をすべて回収し、急いで写真の位置へ。

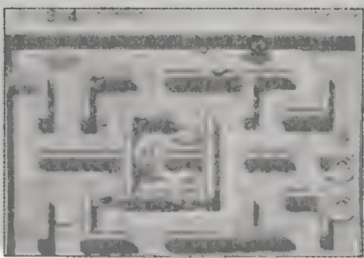

ブーカアが目変化してくるので、右に動いてしびれさせる。


最後に下から来るティンポットをしびれさせて終了。

GAME 32

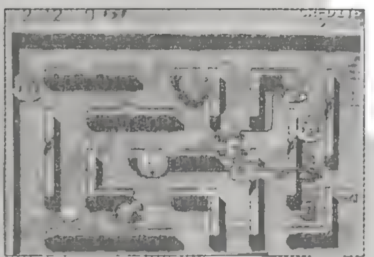

左端へ行き、上の角に向かって動く。


最上段をずっと歩いているうちに…


全員しびれます。パラサイトがくっつかない間に倒そう。

GAME 33

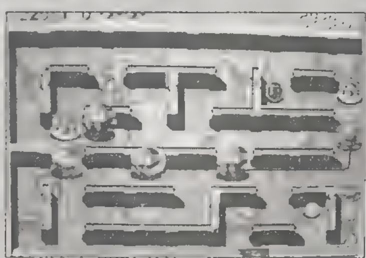

写真の位置で、ファイザーが火を吹くかどうか様子を見る。

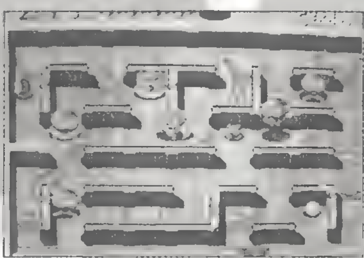

ファイガーが火を吹いたら上に、吹かないなら下に動いて終了。

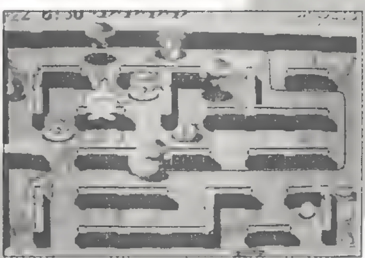


迷宮城の界域「ラビリス」までもう少しだ、頑張れ！

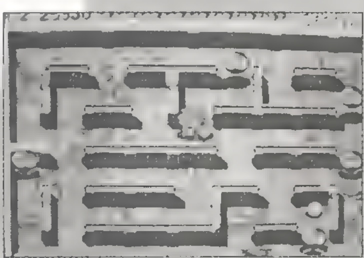
GAME 34

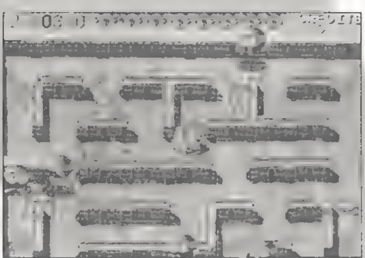

右端へ行き、右上の角に向かって動く。


ブーカアの目変化を冷静に対処してフラッグを出そう。

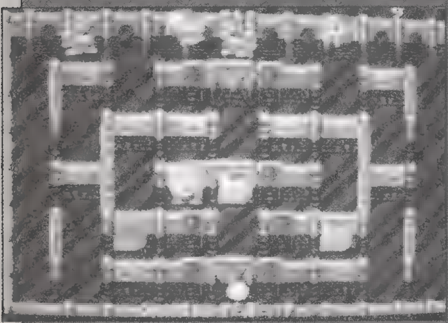

ここからは援軍ラッシュ。写真を見て出現位置を覚えてね。


今度は大量に出現。


まとめて倒すことは考えず、近くにいるブーカアを狙え。

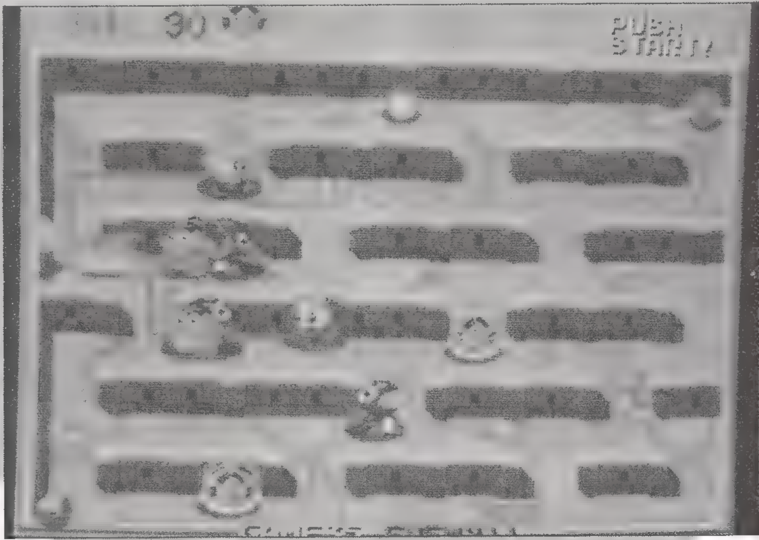

これが最後。目変化前に倒せればベスト。

次号予告

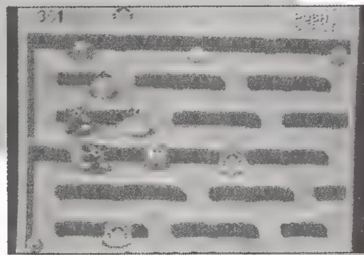


いよいよ最終戦、第7界層「ラビリス」に突入するぞ。パターン作成はさらに困難をきわめ、地形も複雑化して援軍の処理もたいへん苦労すること間違いなし。1コインクリア目指して頑張ろうではないか、諸君!!

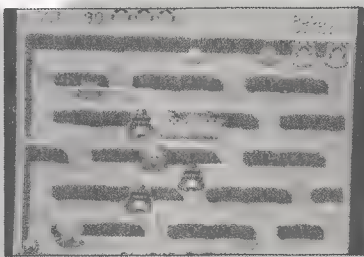
1番目の王冠をまず取りにいこう。



2番目、3番目の王冠を目指して動いているだけで……!



これでおしまい。ファイガーが3匹いても楽勝だね。





7月18日東京で開かれた展示会。

NEO・GEO-CD発売を記念して、全国縦断キャラバンイベント開催!

NEO・GEO-CD TOUR

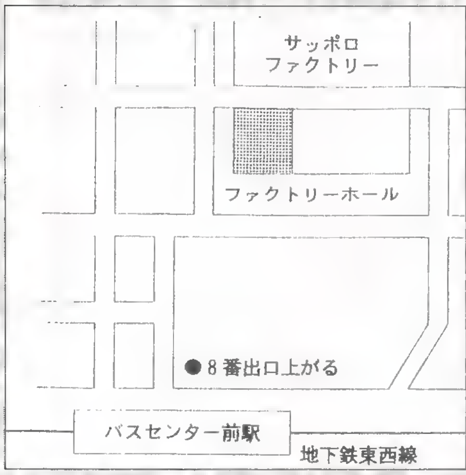
全会場に千葉麗子参上なのだ!!

夏休み明けの9月9日に発売が決定しているNEO・EO-CD。ソフトのお値段も4800～8800円となって、じつに買い求めやすくなったよね。安くなったのはいいんだけど、CDの読み込み速度とかジョイスティックの使い勝手とか、いろいろと気になることも多い。「んじゃ一度触ってみればいいんじゃん！」ってことで開催されるイベントが、この「NEO・GEO-CD TOUR」だ。本体と同時発売される24タイトルを展示し、実際にNEO・GEO-CDで遊んでみることができる。アーケードゲーム機も多数展示し、各種イベントやゲーム大会なども予定されているぞ。

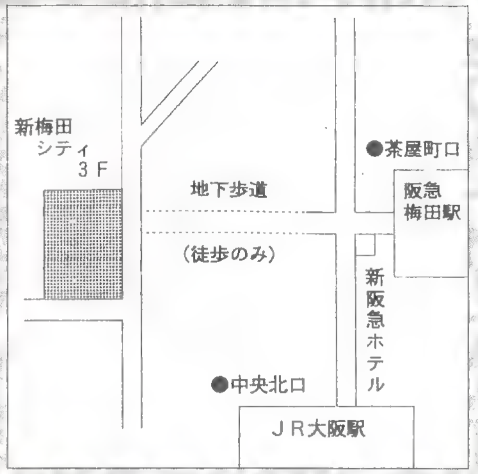
日程／会場

8月10日(水)	北海道	札幌	：ファクトリーホール（札幌市中央区北2条東3丁目）
16日(火)～17日(水)	大阪	梅田	：ステラホール（大阪市北区大淀中1-1-88-2300）
20日(土)	仙台	八乙女	：メイフェアプラザ仙台／WASSE（仙台市青葉区北根黒松220-1）
24日(水)	名古屋	新栄町	：ダイヤモンドホール（名古屋市中区新栄2-1-9）
26日(金)	福岡	天神	：スカラエスパシオ（福岡市中央区渡辺通り4-8-28F.TビルB2）
30日(火)～31日(水)	東京	晴海	：晴海ドーム21（中央区晴海2-4-32）

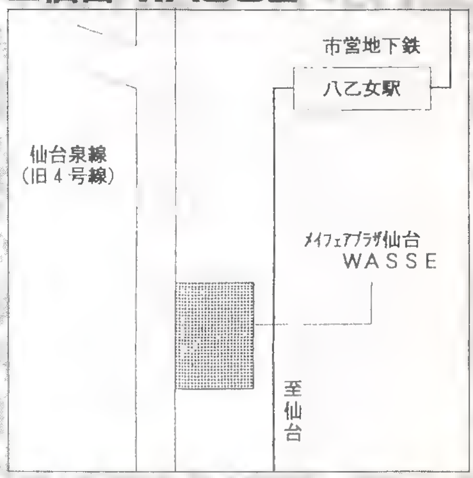
■札幌-ファクトリーホール



■大阪-ステラホール



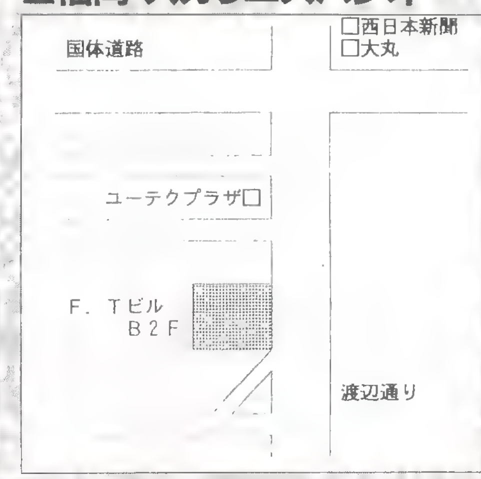
■仙台-WASSE



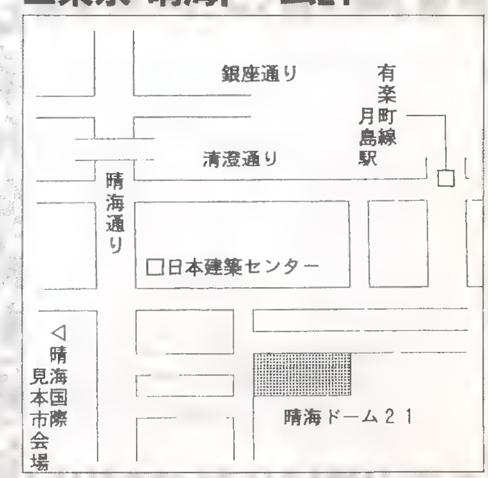
■名古屋-ダイヤモンドホール



■福岡-スカラエスパシオ



■東京-晴海ドーム21



※時間はすべて10:00～17:00(予定)。入場無料。各会場とも先着100名様に「SNKオリジナル・アニメフィルムしおり」がプレゼントされます。

ゲーメストが日本を震憾させる

『餓狼伝説の謎 飢えた狼はなぜサウスタウンに来たか』

単行本第二弾 新書判 定価980円



は〜い!1カ月のご無沙汰♡とうとう出たのよ、餓狼伝説のな・ぞ・ぼ・ん。まだ手に入れてない方たちにうれしいお知らせ。SNKのスタッフが世界を駆けずり回って集めてくれた、テリーや舞ちゃんたちのサイン集。それから人間関係をより密に、よりすっきりさせた相関図もね。あと、コミックゲーメストを読んでいる方はご存じかも知れないけど、弓島まことさんの描き下ろしイラストも満載。一段とパワーアップしてゲーメストの新声社からどうどう発売中!!

絶賛発売中!!

続[3] お久し振りです

驚異現象 ダッシュ501

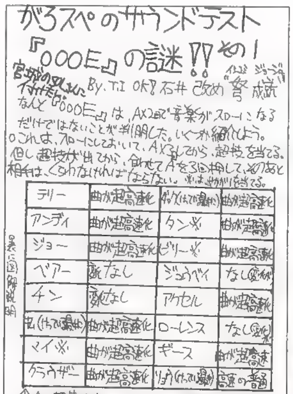
今回もネオジオネタが多くなってます。

担当：KAL

今月のメニュー
- ●餓狼伝説スペシャル
- ●龍虎の拳２
- ●ダークエッジ
- ●アウトランナーズ
- ●雷電Ⅱ
- ●ファイターズヒストリーダイナマイト

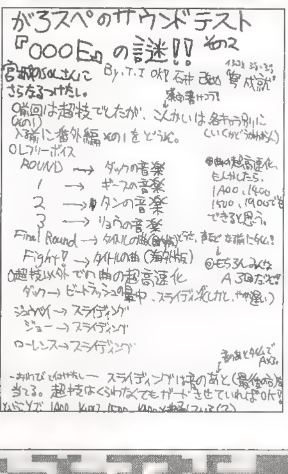
以前掲載した驚457のガロスペサウンドテストモードに関する私のコメントに対して「知らない人だって大勢いるんだぞ、きちんとのせろー‼」とお叱りのおハガキを何通もいただいてしまいました。そうですね、確かにそうです。軽い気持ちでああいったことを書いてはいけないなぁ、と痛感しました。お怒りの皆様、どうも申し訳ありませんでした。

それでは、今回のトップ、ガロスペサウンドテストモードに関する追加情報をどうぞ。



テリー	曲が超高速化	ダック（たってる場合）	曲が超高速化
アンディ	曲が超高速化	タン※	曲が超高速化
ジョー	曲が超高速化	ビリー※	曲が超高速化
ベアー	変化なし	ジュウベイ	なし
チン	変化なし	アクセル	曲が超高速化
舞（たってる場合）	曲が超高速化	ローレンス	なし
マイ※	曲が超高速化	ギース	曲が超高速
クラウザー	曲が超高速化	リョウ（たってる場合）	高速の音楽

ハガキ①。意外と好評だったサウンドテストモードの新情報だ。



ハガキ②。①のつづきね。

驚461 ●餓狼伝説スペシャル

●ハガキ①　②参照。
（三重県　弩成就君）

驚462 ●龍虎の拳２

●使用キャラ、ロバート・ガルシア。

実はロバートは地面に立った状態で飛燕疾風脚のコマンドを入力することで、キャンセルキック（立ち小、しゃがみ小、スライディング）が出ます。

立ち攻撃をキャンセルすると立ち小キック、しゃがみ攻撃をキャンセルするとしゃがみ小キック、ダッシュ攻撃をキャンセルするとスライディングが、それぞれ出ます。

ちなみにスライディングはキャンセルしつづけると連続で決まり、相手は何もできない。

とにかくすごい勢いでスライディングをし続けるロバートは見てると笑える。

（埼玉県　田中勝美君、神奈川県　くらげさん）

●このコーナー自体久々なので、ネタに新鮮味がなかったらゴメンなさい。

とりあえずこのロバート通常技キャンセル、最後のスライディングは確かに見もの。ロバートにもスライディングが‼という意味でも見ものだ。

驚463 ●ダークエッジ

●RAM－Xの投げ技

戦っている最中に自分が気絶すると、RAM－Xの投げ技が見られる（音声付き）。

ラムアタックの後、近付いてしゃがみパンチを３～４発くらい連続でもらうと気絶しやすい（ジーニーがなりやすい）。ですがなかなかシビアです。

投げの時の音声はよく聞きとれませんでした。

（岡山県　よいではないか君）

●ゲームがち～っとばかり古いかなーってカンジ。ただし攻略担当だったF－GLDですら見たことがないほどめずらしいらしい。ダークエッジファンなら探して見るしかないね。

驚464 ●アウトランナーズ

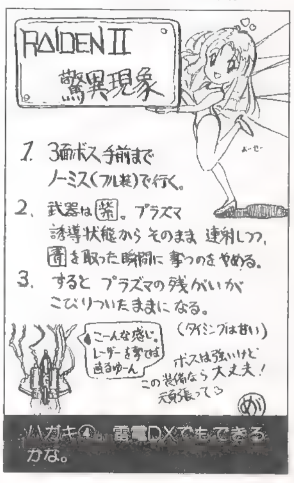
●ハガキ③参照。
（東京都　三輪　亮君）



ハガキ③。ドライブゲームではよくやるよね、そういうの。

驚465 ●雷電Ⅱ

●ハガキ④参照。
（愛知県　めがへるつ君）



ハガキ④。雷電DXでもできるかな。

驚466 ●ファイターズヒストリーダイナマイト

●メモリーカードで牛を出す方法。

カルノフの面で対戦して、１Pスタートなら１P側がストレート勝ちでカルノフを倒せばOK!

（神奈川県　田中将希君）

●どうやら牛は、何回負けても構わないから、カルノフステージでとりあえずコンティニュー状態（対戦など）にし、その後NOミスで勝てば（カルノフを倒せば）出るようです。

輸入ゲーム専門ショップ

GAMES'ARK

Now we present you
a new exciting TV-games.
It will be produce enjoyable time.

ゲームス アーク

はじめたらもう、やめられない・・・禁断の海外版ゲームプレーの世界

世界各国からホットでエキサイトなゲームが勢ぞろい。
君のチャレンジ・ファイトを待ってるぜい！

OPEN

海外版SNES・GENESIS (MEGA)・3DO・DOS/V・MAC

新規オープンの為、他店より超・高価で海外ゲーム（ソフト・本体機器）高価買取中！

★ＭＡＣ・ＤＯＳ／ＶはＣＤ・ＲＯＭソフトのみの買取りです。
★未成年者の買取りについては、保護者の承諾書が必要です。
★遠隔地の方は売りたい商品をお送り下さい。査定の上即送金。

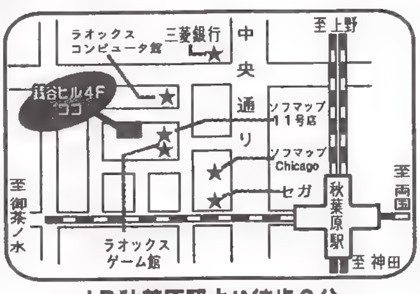
◆取扱商品◆

▼国内未発売SNES/GENESIS/他海外版ゲーム
▼DOS/V・MAC用海外版CD−ROMゲームソフト
▼ジョイスティック・ジョイパッド他各種コントローラー
▼その他各社ゲーム機用周辺機器等など各種展示販売中

商品カタログ無料贈呈中

●お電話またはハガキでお申し込み下さい。
●商品代金のお支払い方法は、現金書留・銀行振込・代金着払いのいずれも、ご利用できます。

振込口座：三菱銀行 秋葉原支店 普通預金
0547054 ゲームスアーク



ＪＲ秋葉原駅より徒歩3分

通信販売受付中

輸入ゲーム専門ショップ
GAMES'ARK
Now we present you
a new exciting TV games
It will be produce enjoyable time
ゲームス アーク

〒１０１東京都千代田区外神田１−８−４
銭谷ビル４Ｆ
TEL：03−3255−7644 (代)
FAX：03−3255−7645

営業時間：〈平日〉10:30AM〜7:00PM
〈日祝〉10:00AM〜7:00PM
（年中無休）

技術スタッフ・販売スタッフ募集中
あなたも一緒に働いてみませんか？

新作基板、随時予約・販売中!!

（この号のゲーメストが発売してからでは品切れ等で販売出来ない事があります）

データイーストPCB

コンペティションゴルフ（決勝）	¥4,000
アクトフェンサー	¥6,000
ロボコップII	¥10,000

コナミPCB

グラディウスIII	¥18,000
出たな！ツインビー	¥16,000
グラディウスII	¥25,000
サプライズアタック	¥7,000
ハードパンチャー	¥12,000
クォース	¥3,000
ヘクシオン	¥4,000
サンセットライダーズ	¥27,000
クライムファイターズ2	¥15,000
X-MEN	¥19,000
マーシャルチャンピオン	¥25,000
ミスティックウォリアーズ	¥32,000
クライムファイターズ	¥9,000
ガイアポリス	¥20,000
ダダンダーン	¥55,000

ナムコPCB

タンクフォース	¥8,000
クラックス	¥4,000
ワースタ'90	¥8,000
ワースタ'92	¥28,000
デンジャラスシード	¥15,000
ファイナルラップIII	¥10,000
コズモギャングザパズル	¥8,000
スプラッターハウス	¥40,000
エクスバニア	¥18,000
ニューマンアスレチック	¥43,000
ナックルヘッズ	¥21,000
F／A	¥18,000

ナムコROM

球界道中記	¥3,000
ワースタ'90	¥3,000
Sワールドスタジアム	¥3,000

アイレムPCB

R-TYPE LEO	¥14,000
パーフェクトソルジャーズ	¥25,000
アンダーカバーコップス	¥32,000
海底大戦争	¥43,000
リーグマン	¥63,000
ぐっすんおよよ	¥20,000

カプコンPCB

ストリートファイターIIダッシュ	¥8,000
ストリートファイターIIダッシュターボ	¥12,000
マッドギア	¥8,000
D&D	¥68,000
天地を喰らうII	¥38,000
マッスルボマー	¥70,000
スーパーストIIX	¥125,000
USネイビー	¥45,000
バース	¥30,000

タイトーPCB

忍者キッズ（F2込）	¥16,000
ルナーク（F2込）	¥16,000
クイズ人生劇場（F2込）	¥15,000
ハットトリックヒーロー（F2込）	¥24,000
達人	¥5,000
ガンフロンティア（F2込）	¥45,000
アルカノイド（P無し）	¥3,000
チャンピオンレスラー	¥3,000
究極タイガー	¥12,000
ヒットジアイス	¥8,000
ライトブリンガー	¥75,000
レイフォース	¥75,000

SNK PCB

ネオジオハードキット（新品）	¥48,000
龍虎の拳2	¥13,000
餓狼伝説スペシャル	¥12,000
中古カセット各種在庫有り	¥3,000ヨリ

セガPCB

めくるめくストーリー	¥3,000
ロボレス2001	¥13,000
宿題をわすれました	¥3,000
廊下に立ってなさい	¥3,000
テトリス	¥10,000
ソニックブーム	¥15,000
レールチェイス	¥35,000
コラムス	¥18,000
ブロクシード	¥13,000
ダークエッジ	¥35,000
タントアール	¥20,000

その他PCB

ワールドカップ（P無）	¥3,000
ウィッツ	¥3,000
ゴークス（P無）	¥5,000
火激	¥5,000
ネクストスペース	¥6,000
シルクワーム	¥8,000
ブレイゾン	¥4,000
サイバトラー	¥10,000
レッスルフェスト	¥3,000
スーパーバレー	¥3,000
テラフォース	¥8,000
テラクレスタ	¥10,000
仮面ライダー　バトルレーサー	¥12,000
ワールドカップ'90	¥5,000
STG	¥4,000
ハイパーデュエル	¥25,000
グランドクロス（P付）	¥15,000
機動戦士ガンダム	¥14,000
豪血寺一族	¥25,000
雷電II	¥98,000
SDガンダム　ネオバトリング	¥13,000
戦国エース	¥37,000
達人王	¥20,000
ハチャメチャファイター	¥12,000
ガンネイル	¥16,000
ドギューン	¥15,000

クイズPCB

クイズココロジー	¥3,000
クイズココロジー2（新品）	¥15,000
クイズ学問のススメ	¥5,000
TV合衆国Q&Q	¥3,000
クイズ学園パラダイス	¥5,000
クイズF1　1・2フィニッシュ	¥5,000
アテナのハテナ	¥12,000
クイズぱにくるふぁんたじー	¥15,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥8,000
クイズスクランブル	¥3,000
クイズ魔Q大冒険	¥5,000
チャンネルクエスチョン	¥15,000
カプコンワールド2	¥15,000

麻雀PCB

スーチーパイ	¥70,000
麻雀コミック劇場	¥15,000
麻雀大予言	¥5,000
レディーハンター	¥3,000
ねらえトップスター	¥5,000
麻雀用語の基礎体力	¥4,000
パステルギャル	¥3,000
華弥生	¥5,000
スーパーリアル麻雀PII	¥20,000
7次元の妖精達	¥9,000
ねるとん牌鯨団	¥5,000

報！ 当社でお買い上げの筐体は厳密なチェック後出荷します。またメンテ、アフターサービスも致します。

テーブル筐体

	2レバー6ボタン仕様	2レバー12ボタン仕様
セガ　T－13（中古）（18インチモニター）	¥56,000-（パネル新品） ¥43,000-（パネル中古）	¥63,000-
セガ　T－26（中古）（26インチモニター）	¥83,000-（パネル新品） ¥70,000-（パネル中古）	¥90,000-
シグマ　TS-18（中古）（18インチモニター）	¥61,000-（パネル新品） ¥48,000-（パネル中古）	¥68,000-

アップライト筐体

		2レバー3ボタン仕様	2レバー6ボタン仕様
アイレム	マドンナ（新品）	¥210,000	¥230,000
ナムコ	エクセルキャビネット（新品）	¥218,000	¥238,000
セガ	アストロシティー（新品）	¥240,000	¥255,000
セガ	エアロシティー（中古）	¥140,000	¥160,000
セガ	シティー18（中古）	¥ 60,000	¥ 80,000

コントロールボックス

コンボAV

・RGB（RGB15、21ピンコード付）	¥28,000-
・VIDEO（ビデオコード、ステレオコード付）	¥30,000-
・VR（上記両方対応）	¥33,000-
パナツイン（S端子、RGB対応、麻雀パネル付）	¥38,000-
パナカスタム（上記パナツインの麻雀パネル無）	¥34,000-

- ●分割（ローン）始めました。最高36回。
- ●大型筐体基板在庫有。ハーネスもお作り致します。
- ●インスト・マニュアルの有無、ハーネスの質問はお客様の方からお願いします。
- ●業務用パーツ等販売致しております。

当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

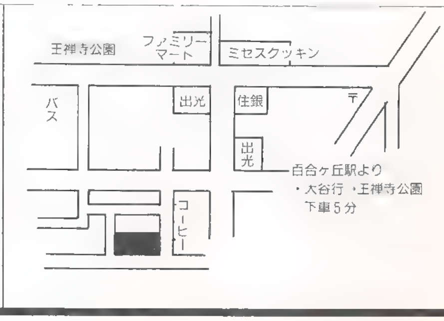
営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.

（有）サンカンパニー

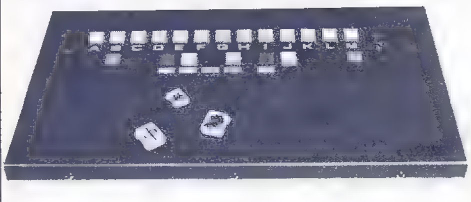
新住所　神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459　FAX.044(966)8287

●来社の際はお電話で在庫確認後お願い致します。
●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手3枚同封の上GM係まで!!



ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-3000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　￥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱タマヤ 03(3323)9911／メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860／ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 03(5295)0667／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630／テクナート06(643)7641



* AV3000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。ソケットの配線はSAM規格
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	￥3,500
RGB15コード	￥5,000
S端子コード	￥2,500
VHFコード	￥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード	￥5,000
RGB15延長コード	￥5,000

型番AV-3000 ￥25,000 付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン対応



スローモーション3段切換SW(OFF/SLOW/S-SFC)
　OFF……スローモーションOFF
　SLOW……スローモーションON
　S-6PS……6トリガーソフトのスローモーションON
6トリガーソフト専用のスタートSW
この$\gamma = \alpha + \beta$のSWをONにするとγのトリガーSWを押すとα，β，γの3つのSWがすべてONになる
$\alpha \Leftrightarrow \beta$……ONにすると$\alpha$，$\beta$反転
トリガーSW×6ヶ(30φのデカSW)
連射3段切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
　OFF……連射OFF
　ON……連射ON
　LOCK……トリガーSWを押さなくても連射します
SELECT……ゲーム基板の時はコインSWになります

寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg
型番Σ6000TB ￥13,800

(注)本体だけでは使用できません。
別売りコードが必要です。



別売コード

* S・ファミコン用コード(型番SF)……￥4,000
* 3ボタン用メガ・ドラコード(型番MD3)…￥2,000
* 6ボタン用メガ・ドラコード(型番MD6)…￥4,000
* 2ボタン専用PCコード(型番PC2)…￥2,000
* 6ボタン専用PCコード(型番PC6)…￥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM)￥2,000
* パソコン用コード(型番PP)……￥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS)￥2,500
* ネオ用コード(型番コードN)……￥2,000

Σ-6000TURBOの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★ 新 発 売 ★★

メガドラ1用S端子コード(型番MD1S)	￥5,000
メガドラ2用S端子コード(型番MD2S)	近日発売
ネオ用S端子コード(型番NES)	￥6,000

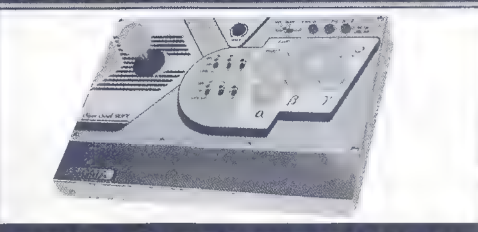
★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオ用	￥3,500
●コナミ用	￥3,500
●システムⅠ用	￥3,500
●システムⅡ用	￥4,000

(注意)AV-3000と2001にしか使用出来ません。

SUPER PRO-STICK

ケースが錆びないステンレス使用の最高級品



限定販売品▶型番Σ9000SP￥19,800

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎのかたは電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

日本橋に新名所

ソフトランド秀和レーシングチーム　第１戦ポルシェカレラカップ２位







〜ソフトランド秀和最新在庫価格表一覧〜＊価格は税別です＊

スーパーストIIX（中古）¥140,000　ヴァンパイア¥179,000　即納中

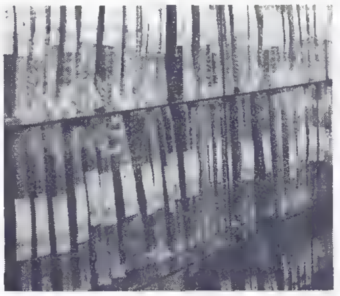
ローリングサンダーII（ロムキット）	¥3,000	天地を喰らう	¥60,000	WWFスーパースターズ	¥5,000	スーパーバレーボール'91	¥18,900	クイズカプコンワールド2	¥15,000
システムII	¥30,000	天地を喰らうII	¥43,000	WWFレッスルフェスト	¥3,000	スーパーフォーミュラ	¥3,000	ギャルの告白	¥5,000
ギャプラス	¥50,000	大魔界村	¥88,000	ドラゴンニンジャ	¥25,000	F１グランプリ	¥8,000	麻雀遊技	¥5,000
マーベルランド	¥70,000	魔界村	¥26,800	キャッスルオブドラゴン	¥28,000	タンクフォース	¥12,000	おいしいパズルはいりませんか	¥13,000
ゼビウス	¥38,000	ストリートファイター	¥50,000	ウォーリーをさがせ	¥10,000	スノーブラザーズ	¥10,000	華弥生	¥6,000
ディグダグ	¥98,000	ストリートファイターII	¥8,000	DDクルー	¥12,000	フーピー	¥18,000	ハサム	¥3,000
ギャラガ	¥98,000	ストリートファイターIIダッシュターボ	¥20,000	オーライル	¥16,000	V・V	¥15,000	クイズ三国志	¥3,000
ギャラガ88	¥28,000	ストリートファイターIIダッシュ	¥15,000	レッスルウォー	¥16,000	ホラーストーリー	¥9,800	クイズ人生劇場	¥38,000
スーパーパックマン	¥98,000	ストライダー飛竜	¥138,000	コラムス	¥23,000	達人王	¥18,000	恋のマジックポーション	¥6,000
ワールドスタジアム	¥9,800	ダンジョンズ&ドラゴンズ（カートリッジ）	¥40,000	テトリス	¥14,800	魔法大作戦	¥30,000	スーパー㊙版	¥38,000
ワールドスタジアム'89	¥9,800	アクロバットミッション	¥10,000	タントアール	¥25,000	ダイエットGoGo	¥8,000	アイドル麻雀放送局	¥6,000
ワールドスタジアム'90	¥8,000	機動戦士ガンダム	¥9,800	フリッキー	¥27,800	デスブレイド	¥12,000	まーじゃん競馬王	¥8,000
ティンクルピット	¥35,000	SDガンダムネオバトリング	¥5,600	クラッチヒッター	¥28,000	ファンキージェット	¥5,000	麻雀夏物語	¥10,000
リブルラブル	¥130,000	SDガンダムレインボー大陸戦記	¥9,800	DJボーイ	¥22,000	キャプテンアメリカ	¥10,000	とってもE雀	¥8,000
ドラゴンバスター	¥90,000	ウルトラマン倶楽部	¥10,000	ダークエッジ	¥59,000	タンブルポップ	¥5,000	麻雀パチンコ物語	¥15,000
バックランド	¥150,000	マクロス	¥19,800	マジカルクリスタル	¥9,800	ファイターズヒストリー	¥11,000	スーパーリアル麻雀PI	¥3,000
エメラルディア	¥20,000	マクロスII	¥15,000	サンダー&ライトニング	¥5,000	ルナーク	¥27,000	クイズ島	¥8,000
ドラゴンセイバー	¥80,000	ゴジラ	¥30,000	サバイバルアーツ	¥85,000	ラスタンサーガ2	¥48,000	クイズクレヨンしんちゃん	¥8,000
フォゾン	¥200,000	バトルレーサー	¥5,800	ハチャメチャファイター	¥13,000	達人	¥10,000	クイズ学問のすすめ	¥8,000
ドルアーガの塔	¥150,000	ウルトラ闘魂伝説	¥10,000	サボテンボンバーズ	¥10,000	タイガーヘリ	¥10,000	クイズF１　1・2フィニッシュ	¥6,000
ニューラリーX	¥150,000	ピットファイター	¥12,000	ブレイゾン	¥8,000	ダイノレックス	¥27,800	麻雀革命	¥5,000
グロブダー	¥98,000	富士山バスター	¥13,000	ボンビングワールド	¥8,000	ドンドコドン	¥22,800	麻雀宣言	¥20,000
バラデューク	¥98,000	バトルクロード	¥49,800	銀河任侠伝	¥25,800	火激	¥5,000		
スーパーワールドスタジアム	¥25,000	ボンバーマン	¥8,000	エクセリオン	¥10,000	チャンピオンレスラー	¥5,000		
スーパーワールドスタジアム'92	¥39,000	パーフェクトソルジャーズ	¥49,800	沙羅曼蛇	¥35,000	ファイティングホーク	¥6,000		
未来忍者	¥80,000	大工の源さん	¥10,000	出たな!!ツインビー	¥15,000	ラスタンサーガ	¥22,000		
マッピー	¥70,000	魔法警備隊ガンホーキ	¥48,000	パンクショット	¥8,000	マジェスティックトウェルブ	¥30,000		
源平討魔伝	¥30,000	エアデュエル	¥12,000	グラディウスII	¥40,000	レイメイズ	¥48,000		
コズモギャングザパズル	¥10,000	ギャロップ	¥10,000	マーシャルチャンピオン	¥28,000	究極タイガー	¥14,800		
ゼビウス	¥38,000	ビジランテ	¥98,000	メガゾーン	¥9,800	特殊部隊UAG	¥30,000		
F／A	¥20,000	ガンフォース	¥8,000	ボンバーシティ	¥28,000	クイズTV合衆国Q&Q	¥5,000		
ナックルヘッズ	¥38,000	ハレーズコメット	¥20,000	小林寺への道	¥10,000	クイズココロジー	¥5,000		
ニューマンアスレチック	¥45,000	スカイアドベンチャー	¥15,000	シンプソンズ	¥30,000	クイズココロジー２	¥10,000		
ナイツオブザラウンド	¥35,000	テラクレスタ	¥10,000	トライゴン	¥20,000	熱血グランプリギャル	¥5,000		
サイドアーム	¥19,800	ダブルドラゴン	¥4,000	パロディウスだ！	¥15,000	麻雀女学園	¥13,800		
F−１ドリーム	¥7,500	ダブルドラゴンIII	¥10,000	ガイアポリス	¥25,000	ハテナ？の大冒険	¥3,000		
ロストワールド	¥250,000	コンバットライブズ	¥3,000	ゴークス	¥9,800	クイズすくらんぶる	¥8,000		
ブラックドラゴン	¥28,000	ピンボールアクションスーパー	¥15,000	マジカルクリスタル	¥5,000	麻雀殺人事件	¥8,000		
USネイビー	¥68,000	ワールドカップ'90	¥8,000	スーパーバレーボール	¥5,000	麻雀やるならやらねば	¥10,000		

ソフトランド秀和レーシングチーム情報

5月15日ーTIサーキット
予選　ポールポジション
決勝　4位…残念
6月25日ーTIサーキット
7月３日ー鈴鹿サーキット

ゲームセンターポルシェ

都島区都島本通4-23-5
新装大開店
ご来店ください



あなたの基板買取ります

悪魔城ドラキュラ	¥30,000
エリア88	¥20,000
クレージークライマー	¥10,000
恋のホットロック	¥30,000
インベーダー	¥10,000
大魔界村	¥30,000
イシターの復活	¥80,000
トイポップ	¥30,000

2F　ゲームセンターフェラーリ

デイトナ ハイスコア大会
当日、ソフトランド秀和レーシングチーム
レースクイーン来店（ハイレグ）

スーパーストIIX　ローンでどうぞ！
支払い日数など自由に選択できます。

■10万円以上お買い上げの方　¥5,000 値引
2万円以上　¥2,000　〃
1万円以上　¥1,000　〃
（8月15日まで有効）

サービス券
１回限り
8月15日まで有効

通信販売も、絶好調！　お電話にてご注文後、即発送。
代金は商品受取時にお支払いの代引きシステムをご利用ください。

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-12-5　三輪ビル１F〜３F
TEL 06-649-7177　FAX 06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。

基板買うなら売るなら ソフマップ 世界の常識

あなたの基板買い取ります!!

メーカー名	ゲーム名	買取金額
DATAEAST	アクトフェンサー	4K
SNK	アテナ	9K
KONAMI	悪魔城ドラキュラ	40K
IREM	イメージファイト	5K
CAPCOM	ウィロー	25K
DATAEAST	ウルフファング	28K
KONAMI	A-JAX	15K
DATAEAST	エドワードランディ	33K
CAPCOM	エグゼドエグゼス	16K
TAITO	黄金の城	14K
KONAMI	ガイアポリス	15K
CAPCOM	ガンスモーク	18K
IREM	海底大戦争	30K
NAMCO	ギャプラス	17K
KONAMI	究極戦隊ダダンダーン	33K
JALECO	銀河任侠伝	10K
TAITO	グリッドシーカー	24K
NAMCO	源平討魔伝	15K
SUCCESS	コットン	12K
UPL	鋼鉄要塞シュトラール	5K
DATAEAST	ザ・グレイトラグタイムショー	28K
JALECO	サイキック5	11K
DATAEAST	サイコニクスオスカー	10K
KONAMI	沙羅曼蛇	17K
KONAMI	スーパー魂斗羅	11K

メーカー名	ゲーム名	買取金額
TAITO	スクランブルフォーメーション	11K
NAMCO	スプラッターハウス	15K
KONAMI	ゼクセクス	14K
TOA	ゼロウイング	5K
VIDEO.SYS	ソニックウイングス	6K
SEGA	ダークエッジ	23K
DATAEAST	ダークシール2	10K
TOA	達人	4K
CAPCOM	闘いの挽歌	18K
DATAEAST	チェルノブ	20K

今月の超高額買取商品

メーカー名	ゲーム名	買取金額
NAMCO	ディグダグ2	15K
NAMCO	トイポップ	30K
NAMCO	ドラゴンスピリット	28K
DATAEAST	ナイトスラッシャーズ	30K
NAMCO	ニューマンアスレチックス	23K
TOA	バツグン	30K
KONAMI	バトランティス	14K
TAITO	バブルボブル	13K
TAITO	フェアリーランドストーリー	16K
SEGA	ぷよぷよ	35K
JALECO	プラスアルファ	13K
TAITO	プリルラ（サブ）	23K
DATAEAST	プレイウッド	13K
NAMCO	マッピー	18K
IREM	Mr.ヘリの大冒険	12K
NAMCO	メトロクロス	22K
KONAMI	ライフフォース	23K
TAITO	ラスタンサーガ	6K
NAMCO	ローリングサンダー	15K
JALECO	ロッドランド	13K
CAPCOM	ワンダー3	18K

お客様へ

■掲載の価格は1K=1,000円です。
■価格はすべて日本ファミコンクラブの価格であり、ソフト買取センターの価格とは異なりますのでご注意ください。
■買取金額は常に変動しておりますのでご了承ください。

ソフマップなら、あなたの基板を超高額買取!!さあさあ、急いで!!

お申込方法

1 買取譲渡申込書を書いて、ゲーム基板と写真付身分証明書（免許証等）のコピーと一緒に、宅配便等で日本ファミコンクラブまでお送り下さい。また、写真付身分証明書をお持ちでない方は、必ずお電話にてお問い合わせ下さい。

2 ファミコンクラブで計算をした後、お電話にて金額をご連絡いたします。なお、書留手数料として400円いただきますのでご了承下さい。

3 18歳未満の方がお申し込みになる場合は、保護者および親権者の方が上記の方法でお申し込み下さい。(印鑑を押すのもお忘れなく)

あて名　日本ファミコンクラブ
送り先　〒140 東京都品川区八潮3-2-38
佐川急便城南店気付　大井SRC 5階

■注意■

1. 故障している物や、同じ基板が2枚以上ある場合、また、ロムは買取できないことがあります。
2. 壊れない様に、必ず梱包材などで保護してお送り下さい。
3. インスト、設定表等付属品も忘れずにお送り下さい。
4. JAMMA規格でない物はハーネスもお送り下さい。無い場合は送金の遅れ、あるいは買取不可になりますのでご注意ください。
5. 受け付け完了した場合は原則として返品はできません。
6. 発送された方は、送り状の控えを大切に保管して下さい。荷物が不明、届かなかった場合当社では責任を負えません。

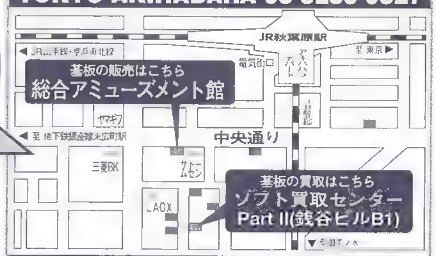
ご来店できない方は

0120-009-596

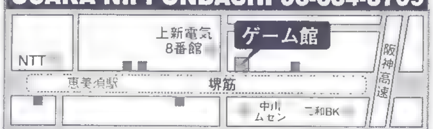
必ずお電話にてお問い合わせください。

直接店頭に来られる方は こちらへどうぞ!!

TOKYO AKIHABARA 03-3253-0827



OSAKA NIPPONBASHI 06-634-3709



まずはお電話を!!

買取譲渡申込書

受付日 H　年　月　日				送ってくださる基板名	価格
住所					
フリガナ		大・昭・平	年　月　日		
氏名		年齢	歳		
電話					
私は、本日付けで右の商品の譲渡を申し込みます。					


ゲームセンターを超えた！家庭内ゲーム（自家ゲー）
スーパーアドバンテージグッズ
アストロシティ29インチ筐体
アストロシティ（本体） ¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
スーパーファミコン用ハーネス¥20,000
標準価格（税込） ¥298,700
通販特価 ¥285,000
月々¥10,400より
¥26,800×12回
¥14,600×24回
¥10,400×36回
ポニーマークⅣジャレコ29インチ筐体
ポニーマークⅣ ¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
標準価格（税込） ¥278,100
通販特価 ¥259,000
月々¥9400より
¥24,400×12回
¥13,300×24回
¥ 9,400×36回
エクセルキャビネットナムコ25インチ筐体
本体 ¥250,000
ストⅡパネル ¥12,800
標準価格（税込） ¥270,684
通販特価 ¥257,000
月々¥9300より
¥24,200×12回
¥13,200×24回
¥ 9,300×36回
ソニープロフィールプロ
民生品高画質モニター
KX-29HV 3 ¥285,000
通販特価 ¥235,000（税込）
RGB入力付
¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥ 8,900×36回
ソニーキララバッソ
KV-29ST91S ¥285,000
通販特価 ¥235,000（税込）
RGB入力付
¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥ 8,900×36回
ソニーPVM2054Q
業務用モニター ¥250,000
通販特価 ¥250,000
RGB入力付
¥23,500×12回
¥12,800×24回
¥ 9,100×36回
KIC PANATWIN 特価
RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000
高画質への決め手！
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ対応
☆15Pしかないモニターに21Pを増設
15khz対応RGB
対応機種
X68Kモニター
PO-TV45X、35X
FMタウンズ
他2社モードオートシンク以上の15Khzモニタ
RAS HD ¥14,500
MSX アダプター¥2,500
コンパネ用底ケース ¥5,000
S-ストⅡパネル ¥9,800
サンワ強力ボタン付6ボタンパネル ¥10,800
麻雀パネル（ハーネス付） ¥12,800
シグマセット AV-3000 Σ6000ターボ 特価
メガドライブ用コード ¥2,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
SF用コード ¥4,000
NEW JOY FAMケース ¥2,800
強力ボタン付自作キット
レバー（セイミツLS-32）強力ボタン付セット 8,000
VEGA9000DX 特価
別売：SFコード ¥8,000
ゲーム音の常識を破った
スーパーサラウンド＋重低音（DSP）
ヤマハDSPAV（ゲームポジション付）
AVX-780DSP
NS-10MX ×2
エフェクトスピーカー×2
センタースピーカー
＋
YSTスーパーウーハー
計¥203,600
通販特価
¥185,000（税込）
¥17,400×12回
¥ 9,500×24回
¥ 6,700×36回
テレビ・ミニコンポ・ステレオ・ラジカセ等に一台
（プラスするだけ！）アンプ付重低音スピーカー
ヤマハYST-SW60
通販特価 ¥28,800（税込）
ヤマハYST-SW70
通販特価 ¥41,000（税込）
ヤマハYST-SW500
通販特価 ¥65,000（税込）
KIC PANACUSTOM 特価
RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000
麻雀パネル（ハーネス付） 特価
●どのコントロールBOXにも使用できます。
㈱TAMAYA 住所：〒168東京都杉並区和泉2-1-26 TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533 営業時間AM10:00〜PM7:00 日曜・祝日定休

日本最大規模を誇る

チャドラン

☎06-543-7700通販部

FAX06-543-8778 〒550 大阪市西区南堀江1-23-6

受付時間/朝10:00～夕方7:00(以後は自動録音にて24時間受付OK)

品揃え日本一の通販

■チャドラン5大メリット■

●新品、中古、激安価格●日本一の規模を誇る在庫量●買って安心着払いシステム●注文した次の日には商品到着(一部地域を除く)●予約をしていると発売日には商品到着(一部地域除く)

特報 チャドランクラブ会員募集中！

特典 ●予約優先●特別価格商品の紹介●メンバーズカード進呈

★お申し込みは〒番号・住所・氏名・生年月日・TELをご記入の上200円分の切手を同封し封筒でお申込ください。

お願い ■発送後のキャンセルは往復送料をいただきます■商品代金は商品と引替です。送料900円(一部地域を除く)■未成年者の方は保護者の電話確認が必要です■日曜・祝日はお休みです■24時間注文OK：受付終了後は留守番電話にて受付ます■新作の予約キャンセルは発売日の3日前までにお願いします。■販売価格は変更する場合がありますので、事前にお電話でご確認下さい。

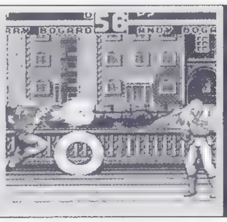
ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の登録商標です

餓狼伝説 SPECIAL

¥10,900

↓

TEL



新作コーナー

8月3日新作	SF	スーパーパワーリーグ2	¥9,800	¥6,980
8月5日新作	GB	3丁目のタマ	¥3,980	¥2 980
8月5日新作	GB	パチスロ必勝法Jr	¥4,777	¥3,480
8月5日新作	GG	ダイナマイトヘッディー	¥3,800	¥2,980
8月5日新作	MD	ダイナマイトヘッディー	¥6,800	¥4,980
8月5日新作	MC	スターウォーズレベルアサルト	¥8,800	¥6,480
8月5日新作	MD	ドラゴンズスレイヤー	¥8,800	¥6,480
8月5日新作	SF	スーパー高校野球 一球入魂	¥9 800	¥6,980
8月5日新作	SF	Jリーグサッカープライムゴール2	¥8,800	¥6,180
8月10日新作	GB	ボンバーマンGB	¥4,300	¥3,180
8月12日新作	SC	ぱっふるメイル	¥7,800	¥5,980
8月12日新作	SF	究極ハリキリスタジアム2	¥9,500	¥6 980
8月12日新作	SF	スーパー三国志	¥9,800	¥6,980
8月12日新作	SF	新日本プロレス バトルフィールド	¥11,800	¥8,480
8月26日新作	SF	サイバーナイトII	¥9,900	¥6,980
8月26日新作	SF	ハローバックマン	¥8,300	¥5,980
8月中旬新作	SC	スーパーリアル麻雀PII・PIII	¥9,800	¥6,980
8月下旬新作	GB	クレヨンしんちゃん4	¥3,689	¥2,680
8月下旬新作	SC	ドラゴンボールZ	¥8,800	¥6,480
8月予定新作	GG	幽・遊・白書2	¥3,800	¥2,980
8月上旬新作	SF	MOTHER II	¥9,800	¥6,980
9月2日新作	SF	クレイジー・チェイス	¥8,800	¥6,480
9月2日新作	SF	ライブ・ア・ライブ	¥9,900	¥6,980
9月16日新作	SF	実戦パチスロ必勝法2	¥9,980	¥6,980
9月22日新作	SF	サムライ スピリッツ	¥10,900	¥7,980
9月30日新作	SF	競馬エイトスペシャル2	¥9,800	¥6,980
9月中旬新作	SF	上海III	¥9 800	¥6,980
9月下旬新作	MD	幽遊白書	¥8,800	¥6,480
9月下旬新作	SF	ダウンザワールド	¥9,800	¥6,980
9月予定新作	SF	かまいたちの夜	¥9,800	¥6,980
9月予定新作	SF	ドラゴンボールZ 超武闘伝3	¥9,800	¥6,980

スーパーファミコン

品名	新品販売価格	中古販売価格
アクトレイザー2	¥ 4 980	¥ 3.600
アレサ	¥ 2,980	¥ 2,300
イーハトーヴォ物語	¥ 6 980	¥ 2 500
スーパー囲碁 碁王	¥ 8 980	¥ 6 300
スーパーインディチャンプ	¥ 2.980	¥ 2.300
ウイニング・ポスト	¥ 5 980	¥ 4 500
スーパーウルトラベースボール2	¥ 6,980	¥ 5,300
NBA JAM	¥ 5 980	¥ 4 500
スーパーF-1 サーカス3	¥ 6,980	¥ 5 300
神聖紀オデッセリア	¥ 2 980	¥ 1 600
弟切草	¥ 6.480	¥ 5.800
歌舞伎町リーチ麻雀東風戦	¥ 6.480	¥ 5 200
餓狼伝説スペシャル	TEL	TEL
スーパーカジノ	¥ 5 980	¥ 4.900
キーパー	¥ 5 480	¥ 3 800
スーパー究極 ハリキリスタジアム	¥ 2,980	¥ 2,300
奇々怪界～月夜草子～	¥ 6 980	¥ 5 300
機動警察パトレイバー	¥ 3 980	¥ 3 000
自己中心派2	¥ 4 980	¥ 3 000
くにお君のドッジボール	¥ 2 980	¥ 2 100
クランノクロート	¥ 2 980	¥ 2 000
グーフィーとマックス海賊島	¥ 5 980	¥ 4 500
クレヨンしんちゃん2	¥ 4 660	¥ 3 500
スーパー競馬	¥ 5.980	¥ 4.200
競馬エイトスペシャル	¥ 4 680	¥ 3 600
拳闘王 ワールドチャンピオン	¥ 980	¥ 500
スーパー五目ならべ連珠	¥ 4 980	¥ 400
甲子園3	¥ 6 980	¥ 5.300
サンサーラ・ナーガII	¥ 6 980	¥ 5,300
サラブレッドブリーダーII	¥ 7.980	¥ 5.600
スーパー三国志II	¥ 9.380	¥ 7.200
ザブルークリスタルロッド	¥ 2.980	¥ 2.100
スーパー将棋2	¥ 6.980	¥ 5.300
伊藤果六段の将棋道場	¥ 6 980	¥ 5 300
将棋 風林火山	¥ 5.980	¥ 4.800
ジグソーパーティー	¥ 5.980	¥ 4.200
首都高バトル'94	¥ 6.980	¥ 6,000
シムシティ	¥ 5.980	¥ 4.600
新桃太郎伝説	¥ 5.980	¥ 3.500
実況パワフルプロ野球94	¥ 6.480	¥ 5.300
実戦パチスロ必勝法	¥ 5 680	¥ 4,100
スーパーストリートファイターII	¥ 7.980	TEL
スラップスティック	¥ 6 980	¥ 5 000
ストリートファイターII ターボ	¥ 2 980	¥ 1 800
スペースバズーカー	¥ 980	¥ 500
テレビアニメスラムダンク	¥ 5 980	¥ 4 800
スーパー3Dベースボール	¥ 2.980	¥ 2.300
聖剣伝説2	¥ 1 980	¥ 1 200
美少女戦士セーラームーンS	¥ 4.980	¥ 3,800
全日本プロレス ファイトだポン	¥ 6.980	¥ 5.300
全日本プロレス	¥ 1 980	¥ 1 200
全日本プロレスダッシュ	¥ 5.980	¥ 3,800
ゼロヨンチャンプRR	¥ 6,980	¥ 6.000
ソードワールド	¥ 1,980	¥ 1,200
ソードワールド2	¥ 6.980	¥ 5 300
対局囲碁ゴライアス	¥ 8,980	¥ 7.200
武田修宏のスーパーカップサッカー	¥ 2,580	¥ 1,800
ダービージョッキー	¥ 4 980	¥ 4 200
ダービースタリオンII	¥ 7.980	¥ 5.400
大工の源さん	¥ 2 980	¥ 2 300
スーパー大航海時代II	¥ 7 980	¥ 6 700
ダイナマイト・ザ・ラスベガス	¥ 3 980	¥ 3 000
伊達公子のバーチャルテニス	¥ 3.980	¥ 3,000
スーパーダブル役満	¥ 5.980	¥ 4 800
スーパーダンクショット	¥ 2 580	¥ 1 200
超原人	¥ 6 480	¥ 5 300
つっぱり大相撲	¥ 2 680	¥ 1.800
つり太郎	¥ 6 980	¥ 5 600
テコンドー	¥ 6,480	¥ 5,000
テトリスフラッシュ	¥ 5 980	¥ 4 900
天使の詩	¥ 6.980	¥ 5.300
テトリス武闘外伝	¥ 3 980	¥ 3 200
スーパーテトリス2 限定版	¥ 5,580	¥ 4.500
スーパードッグファイト	¥ 6,980	¥ 5.300
ドラッキーのAリーぐさっかー	¥ 6 980	¥ 5.300
トップマネジメントII	¥10,980	¥ 8.200
トルネコの大冒険	¥ 5 980	¥ 4 500
独立戦争	¥ 4,680	¥ 3,800
ドラッキーの草やきう	¥ 2 980	¥ 2 300
ドラゴンクエストI・II	¥ 4 580	¥ 3 200
ドラゴンボールZ 超武闘伝2	¥ 3 980	¥ 2 500
南国少年パプワくん	¥ 5 480	¥ 4 200
スーパーニチブツ麻雀3	¥ 7.980	¥ 6,800
バトル ZEQUE伝	¥ 6 980	¥ 5,300
バットトリックヒーロー2	¥ 6 480	¥ 4 500
パチスロ研究	¥ 6,980	¥ 5,300
パチスロ物語 ユニバーサル	¥ 6 980	¥ 5 300
スーパーパチンコ	¥ 6,980	¥ 5,300
早指し二段 森田将棋	¥10 980	¥ 7 500
バイキングの大迷惑	¥ 2,680	¥ 2,000
馬券錬金術 予想ソフト	¥ 3,980	¥ 3.300
バトルドッジボールII	¥ 1 980	¥ 1,200
パチ夫くんスペシャル	¥ 5.980	¥ 4.500
パチ夫くんスペシャル2	¥ 5.980	¥ 4.500
スーパーパチスロ麻雀	¥ 5.980	¥ 4.200
パチンコウォーズ2	¥ 5 980	¥ 4 800
スーパービリヤート	¥ 6.980	¥ 5.300
美女と野獣	¥ 6.480	¥ 4.500
ヒューマンベースボール	¥ 1.980	¥ 800
緋王伝	¥ 3,680	¥ 2,500
美神伝説ZOKU	¥ 1 980	¥ 1,200
ファーストサムライ	¥ 1 980	¥ 1 200
ブランディッシュ	¥ 7,980	¥ 6,200
スーパーファイヤープロレス女子	¥ 6 980	¥ 5 300
ファイナルセット	¥ 2 680	¥ 1 800
ファイナルファンタジー5	¥ 4.980	¥ 2,800
ファイナルファンタジー6	¥ 6 980	¥ 5 500
ファイアーエンブレム	¥ 4 980	¥ 3 800
スーパーブラックバス	¥ 6.980	¥ 5.800
すーぱーぷよぷよ	¥ 5 980	¥ 4 800
スーパー本命G-1制覇	¥ 3.680	¥ 2.300
スーパーボンバーマン2	¥ 5.980	¥ 4.500
ぱっふるメイル	¥ 5 980	¥ 4 000
マッスルボマー	¥ 2.980	¥ 2.500
真・麻雀	¥ 5.980	¥ 4.800
スーパー麻雀2本格4人打	¥ 5.580	¥ 4.800
MADARA2	¥ 2 980	¥ 1,800
マリオカート	¥ 5 980	¥ 5.000
スーパーマリオコレクション	¥ 6,980	¥ 4.500
スーパーマリオワールド	¥ 5 480	¥ 4 200
真・女神転生II	¥ 4.980	¥ 3.600
スーパーメトロイト	¥ 3 980	¥ 2.800
メルヘンアドベンチャー コットン100%	¥ 3 980	¥ 3 300
モノポリー	¥ 5.980	¥ 4 800
剣勇伝説YAIBA	¥ 6.980	¥ 6.000
やまねこバブジーの大冒険	¥ 6.980	¥ 5.300
遊人ふりふりカールズ	¥ 6 480	¥ 4 500
幽・遊・白書	¥ 3 580	¥ 2 200
幽・遊・白書2	¥ 5.980	¥ 3.500
スーパー4WD ザ・バハ	¥ 6 480	¥ 4 800
ラモスのワールドワイドサッカー	¥ 3.580	¥ 2,800
らんま½ 超技乱舞篇	¥ 3 980	¥ 3 200
リーディングカンパニー	¥ 7,980	¥ 6.500
リーサルエンフォーサーズ	¥ 6 980	¥ 5 500
リトルマジック	¥ 1.980	¥ 1.600
ロックマンX 新	¥ 6 980	¥ 4.800
ロードランナーツイン	¥ 6.480	¥ 4.500
ろくでなしブルース	¥ 2.980	¥ 2.200
スーパーロボット大戦EX	¥ 2 980	¥ 2,200
ワールドカップストライカー	¥ 6.980	¥ 5.300
ワールドクラスラグビー2	¥ 2 980	¥ 2 300
ワールドヒーローズ	¥ 2 980	¥ 2 200
ワールドヒーローズ2	¥ 6 980	¥ 5 300
ワイルドトラックス	¥ 6 980	¥ 5 300

ゲームボーイ

品名	新品販売価格	中古販売価格
疾風ノ ディアンリーガー	¥ 1 980	¥ 1 200
アメリカ横断 ウルトラクイズ3	¥ 1.980	¥ 1,200
アンダ カバーコップス	¥ 1 980	¥ 1,000
ウィザードリィ外伝III	¥ 3,680	¥ 1.800
馬番倶楽部	¥ 4 180	¥ 1 200
オセロ	¥ 1,980	¥ 1.000
くにおくんの時代劇だよ	¥ 2 980	¥ 1,300
キテレツ大百科	¥ 2.980	¥ 2.100
クレヨンしんちゃん3	¥ 1.980	¥ 1.200
勝馬予想 競馬貴族EX'94	¥ 4.980	¥ 2.500
GB原人ランド	¥ 2,680	¥ 1.500
ザ・心理ゲーム	¥ 3 180	¥ 2 000
将棋	¥ 2.480	¥ 800
Jリーグウイニングゴール	¥ 2.980	¥ 2.200
雀四郎2	¥ 2.680	¥ 1.500
スーパーマリオランド	¥ 1.980	¥ 800
スーパーマリオランドII	¥ 2.980	¥ 1.200
スーパーマリオランド3 ワリオランド	¥ 2.980	¥ 1.600
スーパー桃太郎電鉄II	¥ 2.980	¥ 1.500
スプリッツ	¥ 980	¥ 300
美少女戦士セーラームーンR	¥ 1 980	¥ 1,300
武田修宏のエースストライカー	¥ 2.980	¥ 1.500
大工の源さん2	¥ 1 980	¥ 1,200
詰将棋(将棋世界)	¥ 2 980	¥ 2 000
詰め将棋 百番将棋	¥ 1.980	¥ 1.200
T M N.T3	¥ 2 480	¥ 1 200
的中ラッシュ	¥ 2.980	¥ 1.500
テトリス	¥ 1.980	¥ 800
テトリスフラッシュ	¥ 2 180	¥ 1.600
Dr.マリオ	¥ 1,980	¥ 800
ドンキーコング	¥ 2.980	¥ 2.100
熱闘サムライスピリッツ	¥ 3.480	¥ 2.600
熱闘餓狼伝説2	¥ 3.480	¥ 2.600
パチスロワールドカップ'94	¥ 3.180	¥ 2.300
バスケットボール	¥ 980	¥ 500
バトルトード	¥ 1 980	¥ 1 200
パチ夫くん	¥ 2.580	¥ 1,200
パチ夫くんキャッスル	¥ 1 980	¥ 1 200
パチスロキッズ	¥ 2.580	¥ 1 300
パチスロキッズ2	¥ 3 180	¥ 1 800
星のカービィ	¥ 1.980	¥ 800
Mr.GOの馬券的中術	¥ 2.980	¥ 1 500
役満	¥ 1 980	¥ 500
幽遊白書2 暗黒武会編	¥ 2 580	¥ 1 200
幽遊白書3 魔界の扉編	¥ 2 580	¥ 1.500
らんま½ 格劇問答	¥ 2 980	¥ 800
ロックマンワールド5	¥ 2.980	¥ 1.200
ワールドカップUSA'94	¥ 3 480	¥ 2 300

PCエンジン

品名	新品販売価格	中古販売価格
サイバーコア	¥ 980	¥ 500
ストリートファイターII ダッシュ	¥ 980	¥ 600
ファイヤープロレスII	¥ 980	¥ 300
ファイヤープロレスIII	¥ 980	¥ 500
ボンバーマン94	¥ 1,980	¥ 1 200

PCスーパーCD-ROM

品名	新品販売価格	中古販売価格
アドバンスドVG	¥ 6 480	¥ 4 500
アトラス	¥ 3 980	¥ 2 800
ウィザードリィI・II	¥ 1 980	¥ 1 200
栄冠は君に	¥ 6 980	¥ 4.200
F1サーカススペシャル	¥ 980	¥ 300
エメラルドドラゴン	¥ 3 580	¥ 2 500
風の伝説ザナドゥ	¥ 3.580	¥ 2 700
コズミックファンタジー4	¥ 5 480	¥ 4 000
3×3EYES	¥ 6.480	¥ 4,600
セクシーアイドル 麻雀	¥ 2 980	¥ 2 100
SCD体験ソフト集	¥ 380	——
ダウンタウン熱血行進曲	¥ 980	¥ 500
天外魔境 風雲カブキ伝	¥ 1.980	¥ 1.000
ドラゴンナイトIII	¥ 5.980	¥ 4.300
ネオ・ネクタリス	¥ 4.980	¥ 3.800
熱血ドッチCDサッカー編	¥ 980	¥ 300
爆伝 アンバランス・ゾーン	¥ 2 980	¥ 1 500
ハスティール2	¥ 5.980	¥ 4.600
秘密の花園	¥ 4.980	¥ 4.000
KO世紀 ビースト三獣士	¥ 6.480	¥ 4 800
ぷよぷよ CD	¥ 4,180	¥ 3.300
麻雀クリニックスペシャル	¥ 2.980	¥ 1.800
麻雀レモンエンジェル	¥ 2.980	¥ 1,800
真・女神転生	¥ 2.980	¥ 1.800
モンスターメーカー	¥ 2 980	¥ 2.000
爆笑 吉本新喜劇	¥ 1 980	¥ 1 000

メガドライブ

品名	新品販売価格	中古販売価格
ウインターオリンピック	¥ 2 980	¥ 2 500
NBAプロバスケットボール'94	¥ 6.980	¥ 3.300
餓狼伝説2	¥ 6 980	¥ 4 500
ゴールデンアックスIII	¥ 2.580	¥ 1.500
アイルトンセナスーパーモナコGP2	¥ 980	¥ 500
Jリーグプロストライカー2	¥ 5 980	¥ 3.500
スーパーストリートファイターII	¥ 7.980	¥ 5,600
ソニック ザ ヘッジホッグIII	¥ 3,680	¥ 2,700
大航海時代2	¥ 8.480	¥ 6.800
ダイナブラザーズ2	¥ 1,980	¥ 1.500
チャンピオンズワールドサッカー	¥ 5,980	¥ 3.200
ドラゴンボールZ 武勇烈伝	¥ 4.980	¥ 3.500
バーチャレーシング	¥ 4.980	¥ 3 800
バトルトード	¥ 980	¥ 500
ハイブリッドフロント	¥ 6 480	¥ 4.800
ハルスマン	¥ 5 980	¥ 4 500
美少女戦士セーラームーン	¥ 6 480	¥ 4 600
ファンタシースターIV	¥ 2,980	¥ 2.200
ぷよぷよ	¥ 2,680	¥ 1,800
モンスターワールドIV	¥ 2 980	¥ 2 200
新創世紀ラグナセンティ	¥ 5 980	¥ 4 500

メガCD

品名	新品販売価格	中古販売価格
F-1 1993ヘブンリーシンフォニー	¥ 3.980	¥ 2,500
F-1 サーカスCD	¥ 4.580	¥ 2,000
クイズスクランブル	¥ 980	¥ 500
ゲームのかんづめVOL1	¥ 1,980	¥ 1,500
ゲームのかんづめVOL2	¥ 1,980	¥ 1,500
コズミックファンタジー	¥ 980	¥ 500
三国志III	¥ 2,680	¥ 1,800
シャイニング・フォース	¥ 5.980	¥ 4.200
デトネイターオーガン	¥ 980	¥ 500
ブライ 八玉の勇士伝説	¥ 980	¥ 500
プリンス・オブ・ペルシャ	¥ 980	¥ 500
ぱっふるメイル	¥ 3.680	¥ 2.700
真・女神転生	¥ 1 980	¥ 1 300
夢見館の物語	¥ 2,980	¥ 2,500
惑星ウッドストック	¥ 680	¥ 100
ワンダードッグ	¥ 980	¥ 300

ゲームギア

品名	新品販売価格	中古販売価格
アウトラン	¥ 980	¥ 300
ウインターオリンピック	¥ 1,980	¥ 800
エコー・ザ・ドルフィン	¥ 2,980	¥ 1,500
JリーグGGプロストライカー94	¥ 3,480	¥ 2,500
シャイニング・フォース外伝II	¥ 2,680	¥ 1,500
スーパーゴルフ	¥ 1,580	¥ 500
ソニック&テイルス	¥ 1,980	¥ 1,200
ソニックザヘッジホッグII	¥ 1,980	¥ 1,200
ソニックドリフト	¥ 3,480	¥ 1,500
タントアール	¥ 1 980	¥ 1,200
なぞぷよアルルのルー	¥ 2,980	¥ 2,000
ぷよぷよ	¥ 1,980	¥ 1,200
ベアナックルII	¥ 1,980	¥ 1,300
麻雀・好牌2	¥ 2,480	¥ 1,500
魔導物語I	¥ 2,980	¥ 1,500
魔導物語II	¥ 3,480	¥ 1,800

3DO

品名	新品販売価格	中古販売価格
ウルトラマンパワード	¥ 7 920	¥ 5 000
黒き死の仮面	¥ 7,920	¥ 5,000
鉄人	¥ 8,000	¥ 5,000
寺沢武一の"武"	¥ 8 820	¥ 4 500
トータルエクリプス	¥ 7,920	¥ 5,000
時を超えた手紙	¥ 7 920	¥ 5 000
ドクターハウザー	¥ 7,920	¥ 5.000
呪われた館	¥ 7,920	¥ 5,200
パワーズ・キングダム	¥ 7,920	¥ 5 000
ファイアボール	¥ 7,000	¥ 3.000
ペブルビーチ	¥ 8,820	¥ 5,000
ライフステージ	¥ 7,920	¥ 5,000
ジ・インクレディブルマシーン	¥ 7 920	¥ 5,000
THE HORDE	¥ 7,920	¥ 5,000
マイクロ コズム	¥ 7,920	¥ 5,000
将棋スペシャル	¥ 7 000	¥ 4 200
ナイト・トラップ	¥ 8,820	¥ 5,800
バーニングソルジャー	¥ 7 920	¥ 5,000
ファラオの封印	¥ 7 920	¥ 3 800
プロフェッショナル麻雀悟空	¥ 7 000	¥ 3 500
ウイングコマンダー	¥ 7,920	¥ 5,000
遙かなるオーガスタ3	¥ 8.820	¥ 5.300

ネオジオ

品名	新品販売価格	中古販売価格
餓狼伝説	¥ 5.980	¥ 3,800
餓狼伝説スペシャル	¥15 800	¥10 800
餓狼伝説II	¥ 8,980	¥ 3.800
キングオブモンスターズ	¥ 6 980	¥ 5 200
キングオブモンスターズII	¥ 8 980	¥ 5.500
クイズ大捜査線	¥ 7 800	¥ 5 800
クロスソード	¥ 7,800	¥ 5,000
サイバーリップ	¥ 5,980	¥ 4.500
サムライスピリッツ	¥21 000	¥10.000
ジョイジョイキッド	¥ 6 980	¥ 5,500
スラッシュラリー	¥ 7 800	¥ 5 000
戦国伝承	¥ 6,980	¥ 4.500
トップハンター	¥21 000	¥12,000
トッププレイヤーズゴルフ	¥ 6 980	¥ 5 500
得点王2 リアルファイトフットボール	¥17 800	¥12 800
NAM 1975	¥ 6 980	¥ 5 500
2020スーパーベースボール	¥ 7.800	¥ 4,500
ファイターズヒストリー・ダイナマイト	¥21 000	¥12 800
ファイヤースープレックス	¥ 6.980	¥ 5,300
フットボールフレンジー	¥16,800	¥ 5,800
ミューテイションネイション	¥ 7 800	¥ 5.300
みなさまのおかげ様です	¥ 6.980	¥ 4.800
ヲギ	¥ 5 980	¥ 4.500
龍虎の拳	¥ 8.980	¥ 5.300
龍虎の拳II	¥21.980	¥13.000
リーグボウリング	¥ 6.980	¥ 5.500
ロボアーミー	¥ 5.980	¥ 4.500
ワールドヒーローズ	¥ 7.980	¥ 5.500
ワールドヒーローズ2 ジェット	¥21.980	¥15.000

ハード&パーツ

品名	標準価格	新品販売価格
スーパーファミコン	¥24,272	¥14 980
ファミリーコンピュータ新	¥ 6,796	¥ 5,480
ゲームボーイ NEW	¥ 8,000	¥ 5 680
スーパーゲームボーイ	¥ 7 000	¥ 5 980
DUO-R	¥39,800	¥21 800
DUO RX	¥29 800	¥22 800
スーパーCD ROM	¥47 800	¥14 800
メガジェット	¥15 000	¥ 9 580
メガドラ+1 ソニック3	¥18 600	¥10 980
メガドラII+1 ぷよぷよ	¥17 600	¥ 9 980
メガドラ2+1 バーチャレーシング	¥22 600	¥13 480
NEWワンダーメガ2	¥59 800	¥42 980
ゲームギア+ソニック&テイルス	¥15 800	¥10 800
ゲームギア+ソニックドリフト	¥15 800	¥10 800
3DO REAL	¥54 800	¥45 800
NEO-GEO	¥48 800	¥32 800
データック ドラゴンボールZ	¥ 7,800	¥ 980

その他にも掲載されていない商品も多数とり揃えております。

中古ソフト買取開始!! 今すぐお電話を下さい！

ご注意

- ●申込書は必ずソフトといっしょに送って下さい
- ●未成年の方は保護者の方の署名と捺印が必要です。(無い場合は受付出来ません)
- ●買取受付完了後の返送は不可
- ●送る前には必ず電話で価格を確認して下さい。(値段は毎日の様にかわります)
- ●ラクガキ、キズ、故障など商品価値のないものは買い取りできませんので送らないで下さい。(万一送られても返品出来ません)
- ●同ソフトを2本以上送られると買取価値は下がります。又、箱、説明書、附属品が揃っていない商品も値段が下がりますのでなるべく送らないで下さい(買取り出来ない場合もあります)
- ●送金手数料は合計金額より差引となります

------------------ キ リ ト リ ------------------

買取申込書(保護者承諾書)

氏名	フリガナ　　　　㊞	生年月日 大・昭・平　年　月　日	年令　才
電話番号	―　―		
住所	〒　―　フリガナ		

保護者名 ソフト売却(　)本を承諾します。

未成年の方は保護者の方に記入してもらって下さい　フリガナ　㊞

ソフト名				備考
1.	本	6.	本	
2.	本	7.	本	
3.	本	8.	本	
4.	本	9.	本	
5.	本	10.	本	送料手数料・現金書留¥600

ゲームデザイナー養成

ゲームのホントのおもしろさは、プレイするより創ること。



そろそろキミも創る人になって、
ハマッている人を
おもしろがらせてみないか？



4月生願書受付中
入学案内書は下記住所へ！

■新鮮なストーリー構成！ 今様のキャラクター！
美しい画面を創る背景画！自然な動きの動画描写！

いま蓄積された アニメーション技術が ゲーム制作に生きる！



■修業年限2年・定員80名・願書締切り3月31日

'95年度4月生願書好評受付中! コンピューターゲーム科

■就職抜群！ 学生寮（男女）あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり（学費全額免除、返済なし、給与12.0万円）。学院見学随時可（TELにて要予約）。JR水道橋駅西口徒歩1分。

'95年度生・願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・年令・電話番号・志望学科を明記、250円分の切手同封、上記住所へ。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第13回

天使万歳ふたたび

文・四コママンガ
佐竹雅昭

込み上げる。それは力（パワー）？それとも愛？感じ入る。それは勇気、そして根性。真の漢（オトコ）たるもの、避けては通れぬ。ああ、四角いリングは今日もジャングル。パオーン。

クイズSHOW by ショーバイ

このごろ、ゲームセンターに行っても対戦ゲームばかりで少し飽きてきた。俺は新たな格闘技ゲームの構想を考えつつ、街の中を歩いていた。

〝何か面白いゲームができないかな？〟

そうこう考えているうちに俺はいつものゲームセンターに足を運んでいた。

〝とにかく考えていても仕様がない、まずはゲームでもして気合を入れるか！〟

俺は周りを見渡してみた。

〝ん〜。何にしようかな？〟

やっぱり格闘技ゲームばかり目に付いた。俺はとにかく違うゲームがしたかったので、店員の通称ボビー一ノ瀬君に何がお薦めなのか尋ねた。

〝ねえ、ボビー君。格闘ゲームの他に何か面白いのないかな？10円あげるから教えてよ〟

ボビーは俺の顔を真剣な眼差しで見た。

〝サタケさん、当店ではこのゲームが人気第3位です〟

ボビーは自信満々にそのゲームを指差した。

〝これです〟

そのとき、俺の目の前に一匹の竜が現れた。それぐらいの衝撃だった。

〝あの、クイズSHOW by ショーバイなのか〟

ボビーはニッコリしながら、さあどうぞとゲームに手招きをした。

〝いいのかい、ボビー。俺がこのゲームをやっても。〟

ボビーは右手の親指を突き出して、GOサインを出した。

俺は目を閉じた。どれくらいの時が経ったのだろうか。時間にしては、数秒ぐらいしか経っていないのだが、俺にとっては百億年が流れていた。

〝見えた!!〟

そう言って俺はゲームを目の前にして百円硬貨を入れた。いきなりの〝ミリオンスロット〟だ。

〝南無参！〟

初めのミリオンスロットでは50万円が出た。

〝よし、さい先いいぞ〟

そして、俺はいくつかの難問を越えてラストステージを迎えた。さすがに最後の問題は難問だらけで次々に百円玉が消えていった。それでも根性を出してクリアを迎えた。総額3000万500円。さぁ、一体賞品は何をくれるのだろうか。

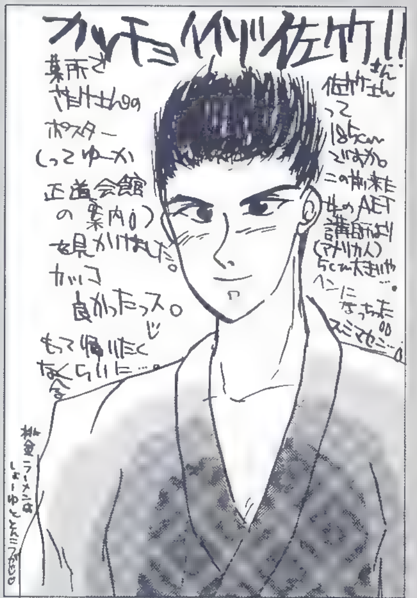
〝おめでとうございます。あなたにはゴールドプレート一年分です！〟

何だと〜！本物をよこせ〜！

何がしばらくご覧くださいだと〜！

なめるな〜！

そして俺の横ではボビーが微笑んでいた。



（大分県　きゅーすけ君）



血涙

「市つぁん」
頼むで市つぁん
あんたが頼りだ
頼むで市つぁん
あんたが一番
胸には真っ赤な梅星つけて
リンゴ娘とジルバを踊る
いけいけ市つぁん
我らが大将
by　ブリンキーロドリゲス

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　28歳　格闘家　計3個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは、〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2Ｆ正道会館内　怪獣王国Ｇ係まで!!

お便り募集中!!

㊟八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社㊝係。

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM



こんげつのいっぱつ!!

今年もサムライ大会などなど、㋘の痛快イベントが目白押しですが、イベントなどで「こいつ田渕健康じゃねぇのか?」と思われる節があったら、気軽に声をかけてくださいね。…でもいきなり「よぉ小鉄!!」などと呼んだらタイガージェノサイドくらわしちゃうぞ♥

（零式担当・田渕健康）

神は基板の中にいる！ 祈れルーレッター！

☆僕の行きつけのゲームセンターに「トリオ・ザ・パンチ」が入った。プレイしているのを人に見られるのは気が引ける、ということで、日曜日の朝早くに人目をはばかりつつプレイしたそれは、僕の脳裏に何かしらのときめかしい余韻を残した。

とはいえ、僕はそれほど感受性の強い人間ではないので、こんな「ときめく」などという感情は、やはり尋常なことではない。

したがって、そのときの僕は、その甘美な余韻に浸りつつも、ゲームごときに自分の赤裸々な感情を発生させられてしまった自分に、とても軽はずみなものを感じて空しかった。そして同時に、僕は自分を辱めた余韻の発生源を、何としても摑まなければ、という思いにかられた。

「トリオ・ザ・パンチ」の魅力の中心とは？

あの各面にちりばめられている赤い文字だろうか。勝っても負けても「呪ってやる」とセリフを残す羊。なぜか亀に化けていて、たたいてみると「よくぞ見破った」と言って間髪入れずに攻撃を仕掛けてくるあの爺。すべてが不条理だが、ときめく要素はない。

それでは、あのカルノフたちではなかろうか。いや、それは考えたくない…。とすれば…そうか！分かったぞ！僕をときめかせた「トリオ・ザ・パンチ」の魅力の中心、それは「クリアたからくじ」だ。「クリアたからくじ」…ちょうどルーレットのようなそれは、面をクリアした際にその都度一回ずつ引くことができる、いわゆるボーナスのことだ。

このゲームを一回でもプレイしたことのある人には釈迦に説法かもしれないが、あえてその様子を記す。

まず、歯がやけにリアルで黄色い、「中」と書かれた灰色の帽子をかぶった爺が（この爺は先ほど話した亀に化けているという爺である）「ボタンを押すのじゃ」と強要してくる。言われるままにボタンを押すと、今まであれほど勢いよく回っていたスロットは、情け容赦なく止まる。

スロットの種類はメイン・アップ、サブ・アップ、ライフ・アップ、それにパワーダウンとメンバー交代の5種類。そのうちのどれかに止まる。

アップのときには、「あたり！よかったのう」と喜びを分かち合う。だが、ダウンのときには「はずれじゃ」と軽くあしらわれてしまう。

あの高速回転のスロットを、見切りをつけて任意の場所で止めるというのは今の僕のレベルでは不可能なので、そのスロットの最中は、ただひたすら祈る。その祈りは大抵成就しないことが多いのだが、それでもやはり祈る。

そう、これだ。この祈りが、あのときの僕の中で新鮮に輝いたのだ。僕はあまり神というものに関心がないほうなので、それにすがるために「祈る」ということはあまりしたことがなかった。

そしてこのゲームの中での僕の祈りというのは宗教家の神に対してのそれではないものの、それらがいずれも人知を超えたものに対しての全面的な依存行為であることを考えれば、彼らがそれぞれの神に対して何かをしているそれと、僕が何かに期待して行っているそれとはなんら変わりはない。

つまり僕は、神に祈るつもりはなかったが、結果的にそれに近いようなものに頼っていたのである。

この、見返りがあるかどうかも分からないものにすがるという行為が、僕にとってはとてつもなく新鮮で輝いたものだったのだ。

さて、僕はそんなに古いゲーマーではないので、ゲームセンター側のこういった粋な計らいがなければ、世に言うレゲーと接する機会はない。

だが、おりにふれ、こんな風にレゲーに接してみると、皮肉にも今のゲームにはなかったような、かえって新しい感動のドラマが味わえてしまう。

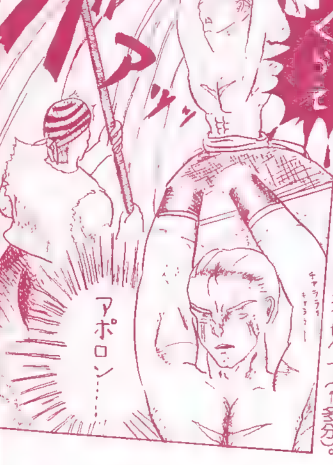
今回取り上げたようなランダムのルーレットは、最近のゲームの中にもあるにはある。だが、生死を分けたり、あるいはそのゲームの攻略自体にかかわっているような、重要な場面で使われることはまずない。

むしろ、何だか妙に安全にできていて、まるで（絶対に切れることのないゴムで）バンジージャンプをさせられているみたいだ。

僕は「トリオ・ザ・パンチ」のような大昔のゲームだけでなく、今現在のゲームの中で、生き死にをかけたようなシビアなロシアン・ルーレットを楽しんでみたい。

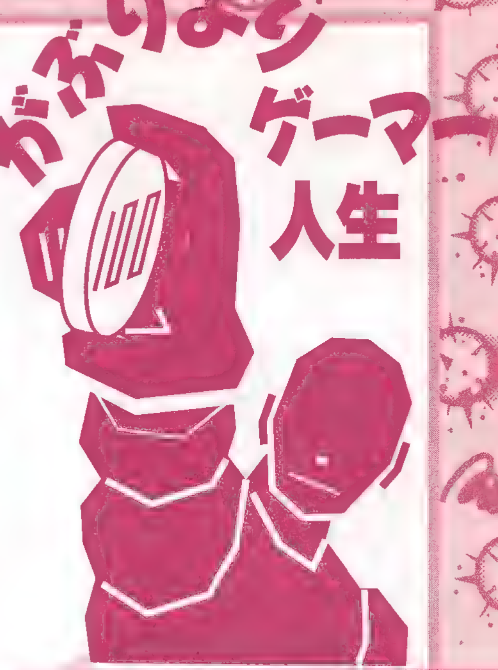
（千葉県　寒心君㉓Ⓐ）

★あ・しょっくうえーぶ超前衛ゲームなトリパン（今、命名）。もしかして今の読者さんの半分は知らなかったり。でも「冒険」したいなら極パロのルーレットカプセルはどーかな？ピンチに陥ったときこそパシィとパウボタンをプッシングー超自然のアナザーパワーが君を待つーー（のか？）



◆（神奈川県　OWACHA君㉓①）★うっ、のっけからこのノリとは…フフッ今月のアイランドはどこか一味違うぜヘイ（←多分）。

がぶりよりゲーマー人生



君よ、デイトナの空に舞え!

☆今日もいつものゲーセンでいつものゲームに熱く燃える二人…。そう!それは私と友人。そう!!ゲームはデイトナUSA通信版。

2人仲良く並んでクレジットオン。「チャラ〜ン」。コースは中級。でも、本当はどれでもよいのだ。な・ぜ・な・ら・ば…。

「3・2・1・ゴーッ!」

シグナルは青に変わり、我々は同時にアクセルを踏み込む…。そしてこれまた同時にブレーキオン、ハンドル回せ、重いっ、くそ!おりゃっ。

画面にはでっかく「逆走」の2文字。そう、我々は逆走対戦マニアなのだ。あのヘタすりゃ相対速度600キロ以上ですれ違うスリル、お約束の大クラッシュ。

もう血沸き肉躍り、イッちゃいそうって感じだ。

「よっしゃあーっアクセル全開じゃあっ」

「だーっ何か空飛んでるぞーっ俺の車」

スピーカーからの「逆走だぁ〜っ」の声なんか当然聞こえちゃいない。こんな熱いゲームを作ったセガにはやられたぜ、全く渋くて死ぬぜ…。

また明日もやろおっと。

(当然、「我々は完走って何ですか?」レベルである…)

(兵庫県 へちまプー(モータル党)君Ⓒ)

★これだーっ!逆走フェチのニーズに応えるべく登場したデイトナUSA。君も今日からサーキットを爆ぜる一陣の暴風と化せ!!

一期一会の気になるアイツ

☆―先日、昔のゲーメストを引っ張り出して読んでいると「ブルーホーク」の記事が目に止まった(アイランドのやつ)。これは一度Playせねばと思い、近所のゲーセンを回るがまるで見当たらない。

そんなこともすっかり忘れた数週間後、学校帰りにレンタルビデオ屋のゲームコーナーに寄った。いつもなら「X」の台に真っすぐ向かうところだが、ほんの気まぐれで、ちょいとほかの台を見て回った。

初代ストII、上海、脱衣マージャン(Nボタンが壊れてるンスけど…)…をを〜っ!こ、このイカしたセンスのボンバーは、も、もしやこれは「ブルーホーク」!!こんな所にあるとはまさに灯台もと暗し!

とりあえず100円玉を握りインストカードを見ると、何とコマンドショットまであるではないか!これは手持ち金500円、すべて使いきるしか!などと思いゲームスタート!

…何やら薄い音楽!どっかで見たようなザコキャラ!80年代のグラフィック!そのくせすぐ死ぬ〜(オレだけか?)ま、まじでキレている…。

こんな笑劇、もとい衝撃を受けたのは「P MODEL」の「2D OR NOT 2D」(ちょっとマニー)を聞いたとき以来だ。残りの400円は「X」と「JET」につぎ込まれたのはneedless to say…。

(埼玉県 のりしを君Ⓓ)

★実はこの間まで、神田ガード下ゲーセンで元気に稼働していたブルーホーク。シューターならば一度はプレイする義務があるとまで言ってしまおう!

再会、連撃の王国

☆はじめまして。僕は埼玉に住んでいるゲーセン野郎です。僕は勤めている会社の場所の都合上、上野のゲーセンで遊ぶのが主なんですが、最近あったことと感じたことを書きたいと思います。

いつものようにゲーセンに足を運び、店内に入ると、店の奥から何か聞き覚えのあるBGMが流れてきたのです。

「おや、このBGMは…」と思い、急ぎ行ってみると、何とそこにあったのはあの名作「スターフォース」でした。

僕は思わず心の中で「ウオオオ!」と叫んでしまいました。田舎の駄菓子屋で狂ったようにやりまくったあの日から、何年ぶりの再会であったか…。

すぐにでもやりたかったが、すでにプレイしている人がいたので、とりあえずストIIの対戦をして待っていました。プレイしている人が終わるのをみるや否や、僕はすぐにスターフォースの前に座り早速100円を投入。

しかし、結果は惨敗。ラリオスの5万点とジムダ・ステギの8万点は取れたが、ゴーデスは取れませんでした。

僕は、基本的にどんなゲームもプレイしますが、シューティングは特に好きです。何たってルールが簡単です。連射して敵弾を避ける。これだけでゲームが進められる、というのは頭の悪い僕にとって、とても嬉しいことです。

そして、スターフォースを久しぶりにプレイして思ったことが一つ。

「おもしろかった!」

弾避けと連射がこんなに楽しかったなんて、久しぶりでした。なぜこんなにもおもしろみを感じたかと言うと、それは「シンプルさ」にあったのだと思います。

最近のシューティングゲームのパワーアップは物凄いものがあります。バツグンのAタイプの最強時は、画面がほぼ自機の弾でうまっている。

それに比べ、スターフォースはパーサーがついて連射がパワーアップするだけ。

パワーアップというのはなければ寂しいですが、行き過ぎたパワーアップもまた問題です。パワーアップしてからやられてしまうと復活が難しく、結局はノーミスで進まなければならないというゲームが多すぎると思います。

特にグラIIのクリスタル画や、グラIIIなど途中でやられると、もう手におえません(だからといって、つまらないとは言いませんけど)。

スターフォースやゼビウスなどは仮に途中でやられても、そこから先に進むことが困難になるということはありませんし、最後まであきらめずにプレイできると思うんです。

ファイナルスターフォースが出たときは嬉しかったけど、実際やってみるとほかのシューティングと変わりばえしませんでした。

もしも、これからスターフォースの名前がついた作品が出るとしたらスターフォース(通称スタII)、パワーアップ

サムライスピリッツ・チャンピオンシップですが、大期待っす。個人的に格ゲーの中で一番好き(今でもよくやる)なので、なぜ大会やらないのか不思議でした。しかし、サルロットの進撃は止まるのだろうか…ちと不安ではありますね。

(静岡県 奥田恒之君Ⓑ)



⬆(和歌山県 しがふみお君②)★東亜アクションの真骨頂を見ろ!レッツロキンロー!

瞬着GO! つっこみ三昧

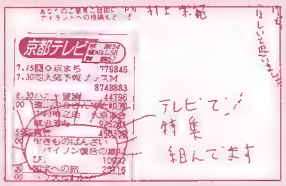
☆学校の帰りにメストを買って、誘惑に耐え切れず電車の中で読んでいたら、まわりに人がよって来て困った。しかもアイランドの一番やばいページ。もう立ち直れん。
（和歌山県　星田倫江さんⒻ）
⬅い、一番やばいページってドコなのだろう。

☆なんですかで、タムタムの叫びが分かってあーうれしい。ずーっと気になっていてしょうがなかったので、これでぐっすり眠れます。お休みなさい。
（愛知県　あこさんⒼ）
⬅はいはいおやすみなさい。

☆くぉら田渕健康ぉぉ！いつまで小鉄のコスプレしないでグチグチと言い訳しているから、その分のっかるハガキが少ねーじゃねーかっ！そのせいで俺のハガキがボツったらどーしてくれる!!（たいした投稿していないケド）

⬅この際、みんな水に流して円満に解決するというのは…駄目?ちぇっ分かってらあ。

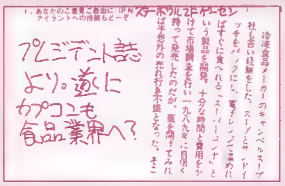
猿渡さんの髪形はどうやったらできますか?
（埼玉県　アリスの仲間君①）
⬅実は私も気になってた問題。ここはバリッと御大自ら返答していただいたぞ。ちなみに、下の写真は若かりし日の猿渡さんである（今も若いけど）。
●基本は気合だ。ムースやDEPは厳禁。髪は長いようで実は短いのだな。あとは、逆立ちドライヤー&スプレーで決まり！（さわたり）



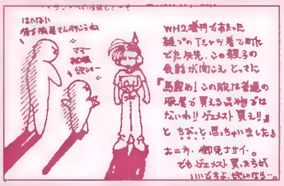
⬆パソだって生き物だ。⑩

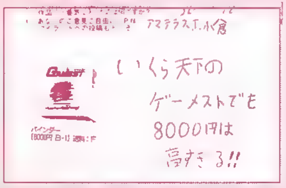


⬆見たとき目眩を感じたのは気のせいか。⑪

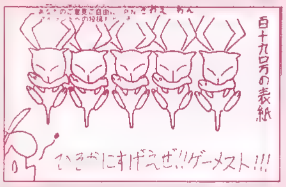


⬆キャンベルスープ…やりおるわ。

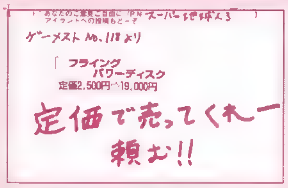

⬆普通の店では危険すぎて買えないのです。⑫



⬆うぬっ！慢心だな新声社よ。⑬



⬆気付いてくれましたか。⑭

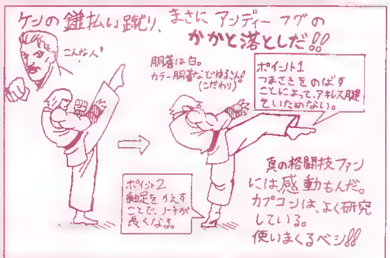


⬆定価かっ!!⑮

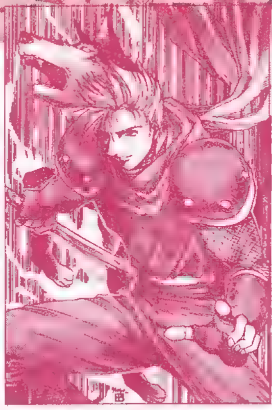


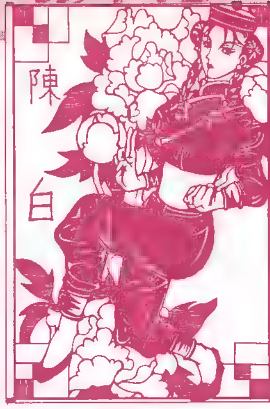
⬆静かなDJほど強いという。⑯


■これがウワサの猿渡さんだ。今から○年前の写真だが、今もそんなに変わりません。



➡（東京都　NOT EOIBL E君⑨）★グラップラーのツボを押さえたイカス技だ!!


➡（鹿児島県　飯田昭子さん④）★唸るぜ激心、沸き立つ炎のジャスティスバースト！

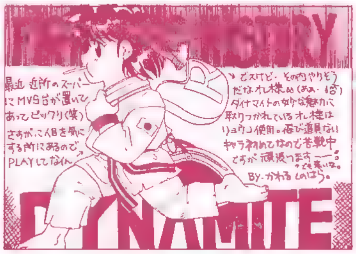


➡（大阪府　加賀廣子さん③）★切り絵風に仕上げたところがいい味出てます。



⬆（千葉県　神宮亭彰五君⑥）★編集部では圧倒的に2Pを使っている人が多いという…。


⬆（北海道　こうちゃぱ君⑮）★頑張れ、冒険少女。目指すはドラゴンスレイヤー！



➡（北海道　篠原かわるさん⑦）★店先MVSをみると、つい吸い寄せられてしまうよね。

はバーサーを3種類から選ぶといったぐらいでちょうどいいと思います。指が削れてなくなってしまうほどに連射できるゲームであれば…などと思う今日このごろです。
（埼玉県　星太樹君Ⓔ）★シンプルなゲームには、シンプルさなりの深い味わいがあると思うのだ。別に複雑なルールがなくたって、楽しいものは楽しいーっチ。



⬅（大阪府　MONOYA君⑧）★再びチマゲーで精神を擦り減らす日々は来るのかな?

燃えよ青春!!



激論！ヴェーヴに懸けた青春

☆ヴェーヴ愛好会会長：今日集まってもらったのはほかでもない。㋘7月15日号で「使えない」という烙印を押された「大天使ミカエルのヴェーヴ」について話し合うためだ。皆はこの記事をみてどう思ったかね？
会員A：暴論だ！弾と敵にさえ当たらなければ、どの装備でも一緒ではないか！
会員B：おいおいそいつは極端だぜ。でも確かにラウンド・ショットに比べてヴェーヴが使いにくいのは事実だね。
会員C：昔ダライ○スでBーZONEゲーマー（注・＝下手っピー）だった僕としては、一面からヴェーヴが使えるなんて涙モノだよ。
会長：そう…当時石井ぜんじ現編集長を含む一部A級ゲーマーでしか自力で拝めなかった、あの最強のヴェーヴが我々のような下級ゲーマーにも簡単に使用できるのは特筆すべき点であるのだ！
会員B：だいたい㋘も㋘だよ。昔からのゲーマーに「ヴェーヴ使うな」って言うほうが無理なのに。
謎の男：ふぉふぉふぉふぉふぉ、しょせん君たちの愛するヴェーヴなぞ、レーザーに比べたらマイナーで使えない武器なのさ、フォフォフォ。
会員C：だっ、誰だ！
謎の男：フォフォフォ。「極パロ」はレーザーを使うためにつくられたゲームなのさ。それが証拠にはほとんどのキャラにレーザー装備があるし、マンボウに至っては3種類のレーザーの中から自在に装備できウッゲボゲボキュー。
（謎の男、会員Aのチョークスリーパー「のどを直接絞める荒技」により謎のまま気絶）
会長：くそうレーザー派め…。ムッ、そういえば会員D君は今日は欠席かね？
会員C：Dは「仏教徒だから天使を使えない」と言ってました。
会長：クッ、一理ある。まぁでもクリアを目指すからヴェーヴが使えないのであって、単にダ○イアスを懐かしんで使う分には何ら問題はないだろう。
会員：そうだ！使いたくもない装備でクリアするより、ヴェーヴを使いまくって3面で死んだほうが本望だ！
会員B：それに2人同時プレイのときに結構使えると思う。正確な攻撃は片方に任せて、自分は最強ヴェーヴを撃ちまくりながら弾よけに専念すれば広範囲をカバーできるしな。
会員C：結局のところ使えない武器でも、ちょっと工夫さえすれば、使えないながらも楽しめるってことだね。
全員：そういうこと！
謎の男：ゲフォゲフォ（のどが苦しいのに笑っているよう）でも、使えないものは使えないのさフンギィーキュー。
（謎の男、今度は三角絞めで再び謎のまま失神）
（京都府　じんや亭TKB君㉀）
★くく～っヴェーヴ人生に漢（おとこ）を見せてもらったぜ。これからもこの一徹サムライ街道を邁進しなされー（実は超レーザー野郎。元M2ユーザーの担当より）



⬆（大阪府　竹井床さん⑲）★ロンパーズだ！ラテンのリズムが心地よいゲームでした。



⬆（神奈川県　愛野Q太郎君⑱）★瞳、に・が・さ・な・い！

W・H次回作を大予想だ！

☆その名も『ワールドヒロインズ』！（ありがち）
ちなみにいうとサブタイトルは「ジャンヌの野望」で、ラスボスが「世界を征服して男なんてよりどりみどりだわ」状態のジャンヌだ！（いったい聖ジャンヌ・ダルクはどこへいってしまったんだ…）
というワケで、ジャンヌに男をとられた世界中の女たちが男を取り戻すべく闘うのだ。
エジプト代表のクレオパトラをはじめとして、あらゆる時代から名乗りをあげる8人の女たち。マリー・アントワネットはなんとベルばらの衣装そのままで登場だ！もちろん、ハンゾウの妹のさやちゃんもお約束で出るぞ（雑君先生、すみません）。
W・H外伝ワールドヒロインズ～ジャンヌの野望～ザ・200メガショックで近日登場！（本気にするな）
（北海道　SMEさんⓁ）
★み、見たいような気もするが、すでに泥仕合が予想されるよーな…。



⬅（神奈川県　たかさん⑳）★黒い天使が街を縫う、地上に地獄はいらねぇってな！

6月に中学の修学旅行で青森へ行った。すると、そこには「ネオジオワールド」という電源の切られたネオジオ4台ほどがおいてあるほか、お菓子と野菜が売られている小さな店があった。
なんか「スゲェ」と思った。
（北海道　笹原雅子さんⒿ）



⬆（兵庫県　吉田英司君⑰）★ほほえまー。ぜひ次期主力ゲーマーに育ってほしいぞ。

こちらこだわり派



攻略について、いま一言

☆ゲーメストの攻略は本当に「甘い」のか？この問題について、私自身の意見を述べたいと思う。

私は、ゲーメストの攻略が一定のレベルを保持しているにもかかわらず、読者には攻略が「甘く」見えてしまう原因が存在する、と考えている。

それは、攻略とそのものの意義が、ここ数年の間に大きく変化したことである。

では、どのような変化があったのか。結論から言ってしまうと、ゲームの難度が上昇したことによって、ゲーメストの攻略が参考書から教科書に変わってしまったのである。

数年前のゲームは、攻略記事がなくてもある程度先のステージに進むことができた。そのころのゲーメストは、どうしても先のステージに進む方法が分からない場合に読む参考書のような存在であった。

しかし、今日ではゲームの難度が急激に上昇したため、プレイヤーが実力で進むことさえ難しくなっている。

その結果、ゲーメストの攻略記事を読まなければ、先のステージには進めないというような状況になってしまったのである。

すなわち、先のステージに進むにはゲーメストの攻略が必要不可欠なものとなった。

これと同じことが、シューティングゲームの安全地帯（以下、安地）についても言える。数年前のシューティングゲームでは「安地」を知らなくとも、何とか先のステージに進むことができた。

言ってみれば、「安地」は大道芸の一種であったのだ。では、最近のシューティングゲームにおける「安地」とはどのように扱われているのか。

私の率直な意見を言わせてもらえれば、現在における「安地」は大道芸の一種ではなく、必要条件になっている。

つまり、「安地」を使えば容易に先に進めるが、「安地」を知らない（または使わない）場合、先に進むのが非常に困難になってしまうのである。

特に最近のシューティングゲームではこの格差が激しく、「安地」を知らなければ、敵の攻撃にほとんど対処できないようなものまである。

確かに、先のステージに進むことだけがゲームの面白さではない。そして、自分で先に進む方法を考えることも重要である。

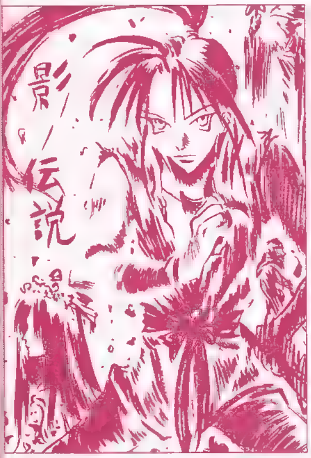
しかし、今日のゲームを見ていると「もうゲーメストに攻略記事がなかったら、一体どれだけの人がこのゲームをクリアしているのだろうか」というものがあまりにも多すぎるため、そう考えざるを得ないのである。

ゲームの難易度は「攻略記事がなくても、ある程度先のステージに進める」のが最も適したものであり、「このゲームならクリアできるかもしれない…」という期待を、多くのゲーマーに抱かせるべきだと、私は考えている。

ゲーメストの攻略も、読むことによって前述の期待感を奮い起こすものであってほしい。

（奈良県　T－M－D君Ⓜ）

★今も昔もそうだけど、ゲームの攻略は知ってるのと知らないのとでは天地ほどの差ができるのは事実。いかに有益な情報を把握できるかが勝利の秘訣だ。困ったときにこそメストを頼ってくれると嬉しいのですが、自力で限界超えるのも代え難い喜びがあるよ。



⬆（福岡県　レゲーマー武術師さすけさん㉓）★伝説、推参。



⬆（埼玉県　春日蛙さん㉒）★聖女にしては妖しすぎる一魅惑の眼差し。

ご意見に制限はありません

☆最近、アイランドを読んでいて思ったのだが、載るネタが偏っていないか？俺が言いたいのは格ゲーの高難度についてのことだ。

必ずといっていいほど載るのは高難度批判の記事だ。確かに、この意見は多いかもしれない。しかし、編集部に届く意見は批判意見だけではないはず。中には肯定的な意見もあるはずだ。現に俺だって出しているのだし。

別に載せてくれと頼んでいるわけではない。肯定的な意見をもっている奴もいると言うのを、少しでも書いて紹介してほしいだけだ。

意見は片面だけではなく、両面を紹介すべきだ。つまり、批判する側だけではなく、肯定側の意見も均等に聞いてほしいのだ。

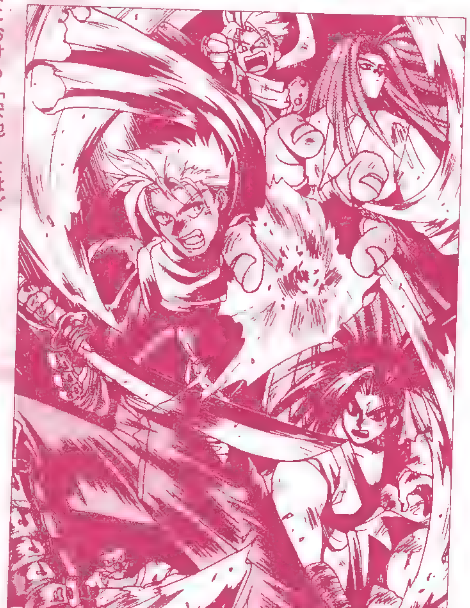
たとえ肯定する人が俺だけでも闘い（？）続ける気はあるのだから。編集部のみなさん、どうかこの意見を聞き入れてください。

（神奈川県　空中投げの鬼君Ⓝ）

★あらゆる問題の肯定・批判意見は随時受け付けております。遠慮せずにどんどんご意見プリーズ！

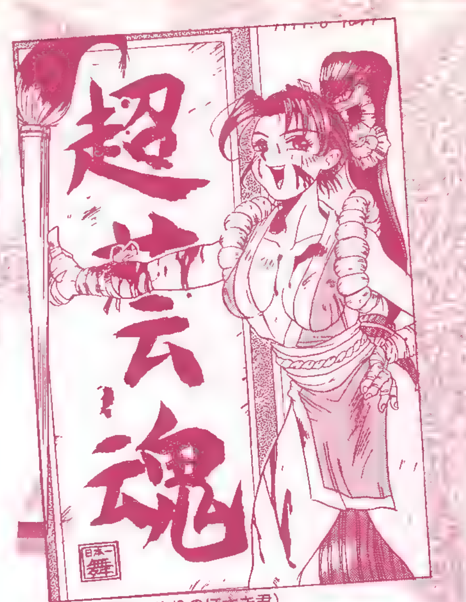
本屋に行ったら、なんと週刊GAMEST、YOUNG GAMEST、SUPER GAMESTがあった!!　おお、やるな新声社と思ったら夢であった。どうかこれを正夢にしてください。

（神奈川県　はる君㉝⓪）



⬆（東京都　騎崎ぱるたさん㉑）★士魂が吠える！闇裂く闘気は電光石火!!

これでまたあなたもソロリティ パチキ一発



↑（千葉県　やりのほさき君）

久しぶりっス 世も末シニカル劇場「家なきのリョウ」

☆ある朝、リョウ・サカザキは実父タクマに呼びつけられた。

「リョウ、唐突だが3丁目の空き地に新しい極限流空手道場を建ててきてくれ。エイリアンVSプレデターのリンちゃんはええのう。リンちゃん使って勇気凜々なんてな、てめえ笑え！覇王至高拳！」

リョウはあえてガードしなかった。これをガードすると、次は乱舞が来るからな…痛みは少ないほうがいい。

「でも、何でオレが…？」

「最初は猫のタマにでも行ってもらうつもりだったんだが、ケガでもしたらかわいそうだろ。そこでお前に白羽の矢を立てたのだ」

「オレってネコ以下ですか…」

「分かりきったことを聞くな。わが家の序列はワシ、ユリ、タマ、ビッグ、ジャック、そしてお前だ、ボケがぁ」

「親父も手伝ってくれよ。もしくはユリかロバートを相棒に…」

タクマはカレンダーを指さした。

「今日はぐうたら記念日だ。ワシはぐうたらする」

「ワテもや」

ロバートは冷たく言い放つ。

「あたしも！」

ユリは兄のほうを見ていない。

「そ、それじゃあオレもぐうたら精神に反することなくゴロゴロする…はおっ！」

タクマのゲタ・ストライク（盗作）がリョウにヒットした。

「作戦内容はわかったなーわかったらさっさと行け！」

そしてここは3丁目。

「あんな親でも親は親だ。がんっばるっチー。さてと、道場の資材はこのコンテナの中かな？…こっ、これは⁉」

中からは赤・青・黄色のブロックやまねき猫、千両箱などが出てきた。

「一体これはっ⁉」

最後に出てきた物を見て、リョウはすべてを悟った。それは、一体のだるま。

「だ、だるま道場…」

PSすくすく赤ちゃんマタニティー見ながら書きました。

（埼玉県　福田雄一郎君Ⓟ）★さ、冷めとる…。オマケに、謎のオチ。



↑（岡山県　山田三平君㉔）★この際、常識は忘却の彼方へ封印してはどうだろうか。



↑（富山県　平成バカ少年A君㉕）★下積み重ねて人は大人になるってモンだ（←偉そう）。



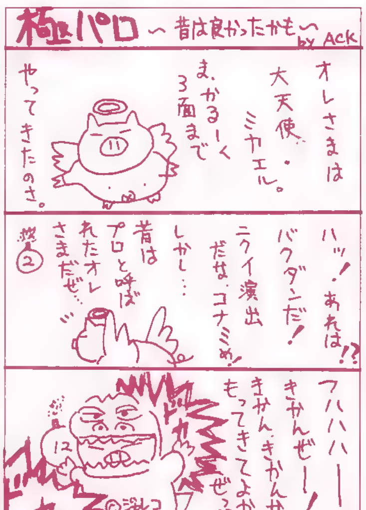
↑（鹿児島県　サガットしきねさん㉖）★動いてますけど動かぬ証拠。



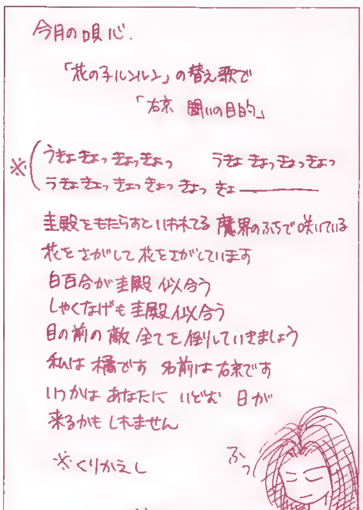
↑（静岡県　みくにあおい君㉗）★やはり、ただの乱暴者だったか…。



↑（東京都　水木魔子さん㉘）★おサルさんかねチミはーっ！



↑（大阪府　大東亜計画ACK君㉙）★実は3面爆弾はミカエル用だったのか⁉

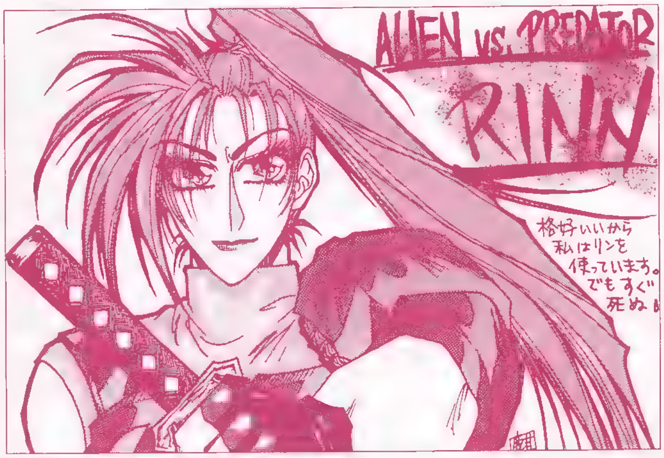


↑（愛知県　餅女さん㉚）★導入部がチト苦しいが、頑張って歌おう。

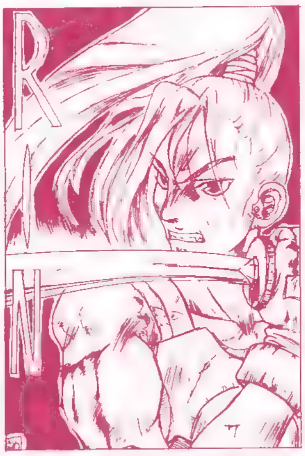
いや ついてねえ

エイリアンVSプレデターアイランド（長い）

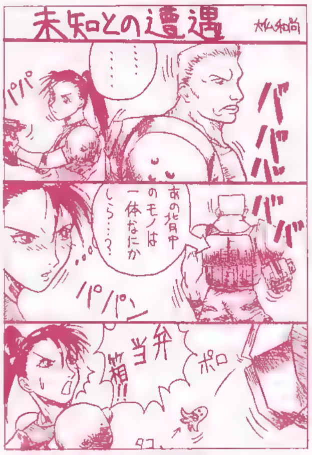
つー訳でお待ちかね、久しぶりのミニマムアイランド。お題は全方位徹底殲メツァーな君に送る、エイリアンVSプレデターだ！（何かリンしかいないのは気のせいですか）



↑（北海道　麒麟翔さん㉜）★媚びてないキャラクターがリンの魅力♥



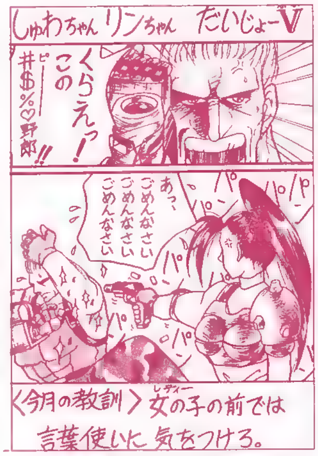
↑（静岡県　まめさん㉛）★悪夢を駆けろ！紅の凶刃となりて。



↑（静岡県　大仏和尚君㊱）★よりによってタコウィンナーかい。



↑（愛知県　かきのたね君㉟）★確かに地球上の生物ではないことは認めよう。だが…。



↑（岩手県　ぴんくさんだーほーくさん㉞）★気のきかんサイボーグだ。



↑（東京都　鉄拳君㉝）★戦慄の狩猟場、生き残れるのは、誰だ？

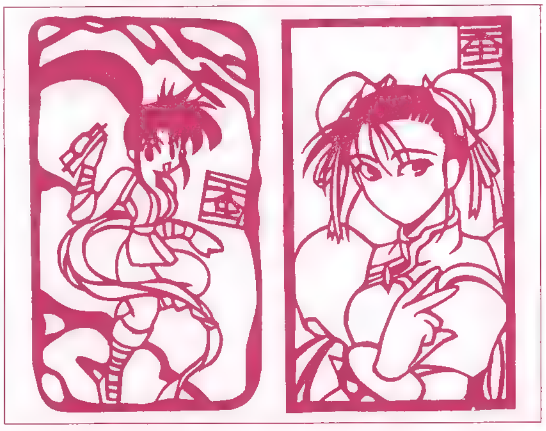
アイランド大賞

5月15日号ぶんでありんす。ハガキ量がいつもの5倍近く…疲れたぁ。文章部門は愛知県・めがへるつ君、次点は鳥取県の哲学五郎君。イラスト部門は東京都・しん・よしひで君、次点は東京都・松山ウラン235さんでした。おめでと。実はコレ、前号に載るはずのモノです。間に合いませんでした。反省のしるしとして私も小鉄…いや何でもないや。今回はディープ入っています。次回はハイテンションでいきます。では。（日吉）

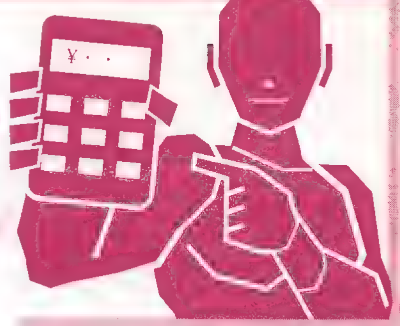
インフォメーション パロ・スペシャル

えー掲載者の名前の後ろについている(当)マークは、アイランド特製テレカ当選マークなのですが、「まだテレカがとどかねえぞ!!」とか、「封筒だけ来たけどテレカが入ってなかったぞ!!」（←こ、これは私のミスじゃないぞ。責任あるけど←じゃあ結局テメエが悪いんじゃねーか）…という方々は、アイランドあて「テレカ送らんかいボケがぁ」係まで、どしどし苦情お寄せください。ううっ…。

今月の超工芸



→（兵庫県　蚕中彼方さん(当)㊲）★久方ぶりの切り絵だ！器用でグウ！



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●スーパーストIIエックスのポスターと、スーパーストIIエックスのビデオを、なるべく安価で売ってください。希望価格と品物の状態を明記して、W葉書で。②（〒278 千葉県野田市柳沢12−4県住3−501 奥大樹）

●出たなツインビーとパロディウスだのビデオを適価で買います。送料こちらもち。まずはW葉書で連絡を。①（〒959−24 新潟県新発田市大字三日市字小島472−3 本間直也）

●バニッシャーのポスターを4千円で買います。折り目なしの美品希望。送料こちらもち。まずはW葉書で連絡を。①（〒329−01 栃木県下都賀郡野木町友沼5905−159 石田真）

●ナムコゲームミュージックVol−1、2、ザ・ベスト・オブ・ビデオゲームミュージックを適価で買います。希望価格明記のうえW葉書で。③（〒981−31 宮城県仙台市泉区加茂1−23−16 平塚真彦）

●ツイパラの最終回を録音したカセットテープをゆずってください（ダビングしたものでも可）。送料こちらもち。お礼します。希望価格を書いてW葉書で。③（〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町1708 根岸潤）

売ります

●アーケード関係やファルコム関係のCDを売ります。ほかにも昔のレコードやBeepの付録のソノシートもあります。リストを送りますので連絡を。③（〒520−23 滋賀県野洲郡野洲町三上1775 山田真佐夫）

●長い間にためたゲームグッズ（アルテミスのバッジ、プリルラのポップなど）を適価にてお譲りします。リストを送りますので返信用封筒同封でお問い合わせください。②（〒206 東京都多摩市永山5−21−9−3 石川匡）

●UFOキャッチャーの人形、ストII、餓狼、ぷよぷよ、セーラームーンなどを売ります。まずは連絡ください。③（〒422 静岡県静岡市大和1−3−25 大石佳秀）

●セガSG−1000II（全付、超美品）を8千円以上、ピットフォールIIを3千円以上で売ります。ただし価格は相談に応じます。まずはW葉書で。②（〒366 埼玉県深谷市東大沼167−1 飯塚大悟）

●NEO・GEO本体1万5千円、餓狼伝説4千円、餓狼SP8千円、メモリーカード千円、別売コントローラー2千円で売ります。手渡しできる人希望。③（〒358 埼玉県入間市向陽台1−1−15−5−303 小山友志）

交換・その他

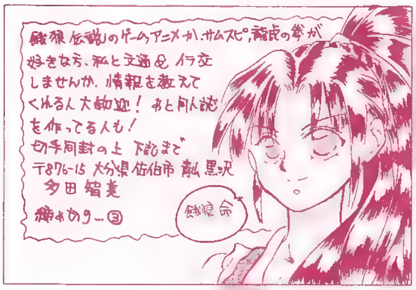
●僕のNEO・GEO本体（箱なし）をPCエンジンデュオかメガCDと交換してください。ソフトもつけてもらえるとうれしいです。③（〒399−04 長野県上伊那郡辰野町宮木南町2145−3 小林英樹）

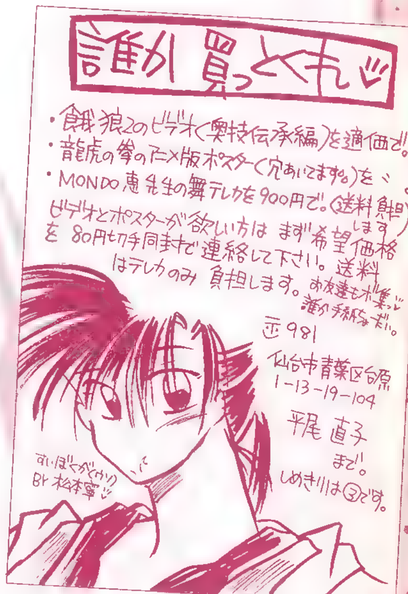
●アクションゲームが好きで、特にスーパーストIIが好きな方、私と文通してください。ついでにイラ交もしましょう。女の方に限ります。私は15歳なので、できれば19歳未満の方がいいです。③（〒272 千葉県市川市須和田1−31−10 奥主秋香）

●格闘（ストII、サムライ、龍虎など）やRPG（FF、アルバート・オデッセイなど）が好きな私と文通・イラ交しましょう。年齢男女不問。私にいろいろ教えてくれる方、お待ちしております。③（〒663 兵庫県西宮市中前田町4−36幸福荘東5号 中西恵美）

●家庭用、アーケード問わずレゲーの好きな方、私と文通しましょう。③（〒270−13 千葉県印旛郡印西町高花6−6−2 萩原秀樹）








←（福岡県 福田健一君）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区内神田1−11−4 新声社ゲーメストアイランド係

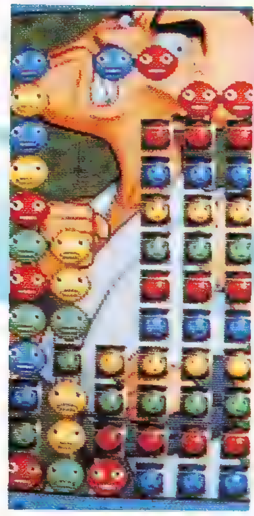
とりあえずザコ×6は これでOK!?

対戦ぱずるだま

1コインクリアを目指すなら、まゆちゃんだけはやめとこう。

担当：フォースギア138万8700 A・H=Ace

前回、連鎖の作り方について書いたので、今回は各キャラ別に攻略していこう。このゲームは対戦もCPU戦も戦い方はそれほど変わらないので、これで対戦もバッチリだ(?)。とりあえず弱いキャラ順にいくかな。


誰でも11連鎖ができる！

対ジョン・ワン次郎

前号、1ページも使って攻略した（もったいない）が、もう一度おさらいしよう。ジョン・ワン次郎は右3列を10段目まで降らせてから、左3列におじゃまブロックを降らせてくるのだが、その降ってくるブロックがちょうど連鎖が組まれながら降ってくるので、右3列を残しておいて左3列でそんなに大きな連鎖を組まずに2、3連鎖程度で戦っていこう。右3列が10段目まで積み上がったら、上でちょっと消してみよう。これで少なくとも11連鎖（ブロック×60）は確定だ。

しかし、相手の連鎖が大きすぎてさらに降ってくるようなときには、10段も待たずに早めに4連鎖程度でガマンして消してしまうのが吉。

ジョン・ワン次郎は対戦だと非常に弱いので対戦では使わないほうがいいよ（たとえロボ作やまこりんでも）。

対沢田まゆ

自分で使うとすごく弱いのがよくわかる、沢田まゆだ。外側からおじゃまブロックを降らせる上、そのブロックが揃っているという、いかにも連鎖を返してください的な、かわいそうなキャラだ。

外側から降ってくるので真ん中2列で戦おう。L字にせず、縦1列に消せば4連鎖はカタイぞ。

とりあえず両端の2列を使わずに戦えば互角以上に戦えるだろう。

このキャラも、ジョン・ワン次郎と同じく対戦ではやめておいたほうがよいだろう。

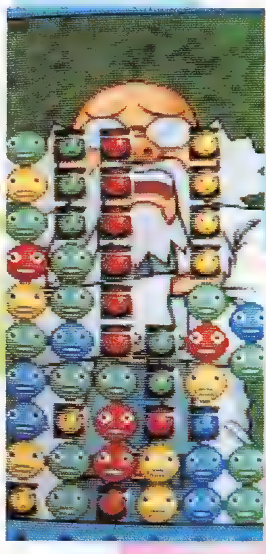

こんな感じでいこう。

対ペンクロー

左から1列置きに10段ずつ降らせてくる。一番右の列におじゃまブロックが降ってくるのは最後なので、左から5、6連鎖を組んでも起爆装置を埋められる心配はあまりない。

おじゃまブロックが降ってきてしまったら2連鎖同時消しを狙おう。

対戦で使うなら実は結構強いかもしれないぞ。

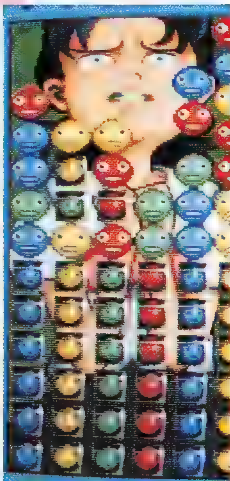

連鎖を組んでいてもまだまだ間に合うぞ。

対ドクター中杉

下からせり上がってくるので、大連鎖を組んでしまおう。折り返しを先に作っておけば埋められることは絶対ないし、とりあえず自分が失敗しなければ連鎖が崩れることもないので、連鎖が組める人なら問題のない相手。

復活は一列穴を掘って連鎖しよう。端に穴を掘っても埋められる可能性があるので、隣の列で掘るのが一応安全。

対戦は連鎖を組んでくる相手だとつらいかもしれない。でも個人的にはこいつを使ってこそおもしろいと思うのだが…。


両端だけは上から降ってくるので先に組むといいかな。


対リョウの1パターン
ここ掘れワンワン。

対リョウ

かなり強いので、気を締めていこう。

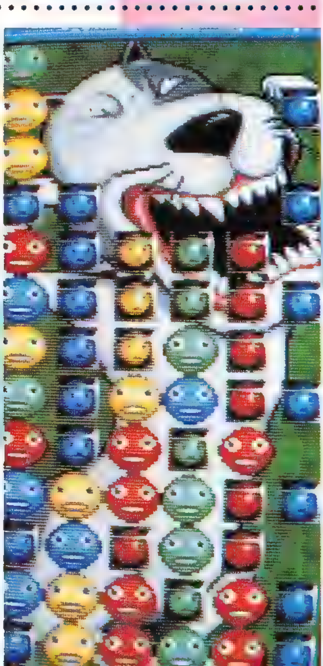
リョウのおじゃまブロックのパターンは1列ごとに揃って降ってくる、という一見よさそうなモノなのだが、低いところから埋めていこうとする実に悪質な降らせ方なので、ちょっと工夫していこう。

今のところ、一番いいとされている戦い方としては、まず右下に上げ底を敷いて、その上にいつでも消せるようにリーチを作っておくという方法だ。とにかく写真をよく見てくれ。

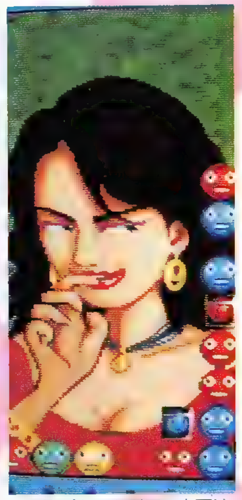
復活は基本的にドクター中杉と同じ感じでいいが、リョウのほうが上から降ってくる分ツライ。

とにかく速さで負けてはコイツには勝てないぞ。

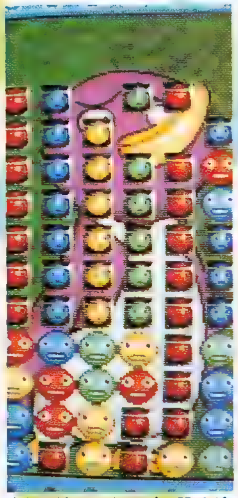
対戦ではたぶん最強を誇るキャラと思われる。ラスボスと同じように穴から埋めてくるしね。


この降らせ方はイタすぎる。

ハンパじゃついて来れないぜ！
次元を超える激震攻略！


この形がとても重要。左下は皆ゴミ箱。


これなら降ってきても大丈夫。


中杉と違って復活がツラすぎる。

ユミちゃん

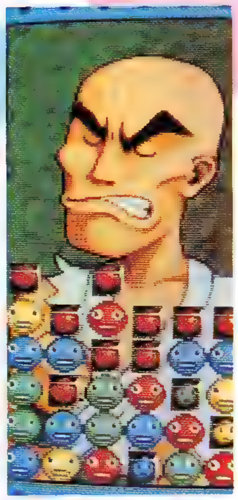
このキャラはひどい。どう積んでいようが、常に横一列降ってくる。他のキャラなら、たとえ左から3列目が12段積まれていようとも、他の列が空いていればそちらが優先されるのだが、こいつだけはそんなことはおかまいなしにどんなところにでも降ってくる。

そんな彼女の攻略法だが、まず右2列で戦うことが鉄則。横一列で降ってくるので、何があっても凹凸を作ってはならない。そして左側をきれいに積んでもらったら、ジョン・ワン次郎のように返してあげよう。当然、ジョン・ワン次郎よりもつらいぞ。

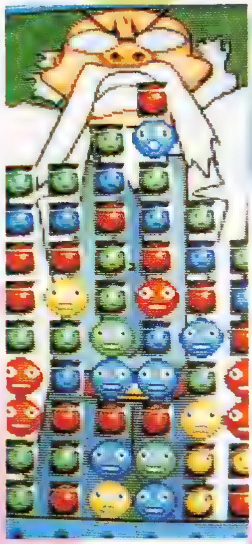
復活は、ちょっと現状では決定的なセオリーはないに等しいので、とにかくやり込んで穴掘りの感覚を体に染み込ませてくれ。

対戦でも当然強いのだが、特に初心者に対しては容赦なさすぎ。あまりにもひどすぎる。


この状態でも降ってくる。

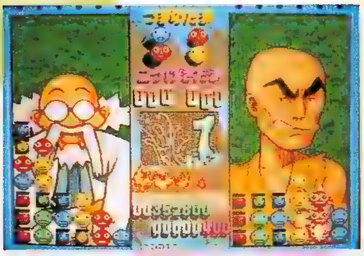

ちょっとでもずれていると…

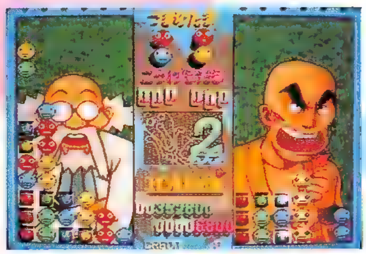

埋められる前に返してしまえ。

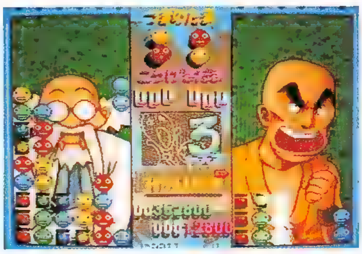

この状況では復活はちょっとムズカしい。

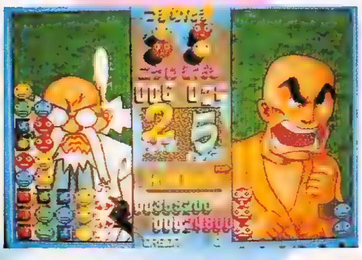
実戦に慣れよう

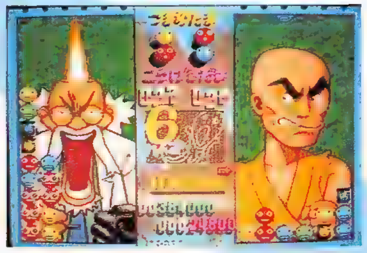
ここで、ゲーマーモードの五人目のリョウとの戦いを、ちょっとピックアップしてみよう。対戦的な感じで戦っているので参考にしてみてください。役に立つようならありがたいことです。


①とりあえず何もなかったように連鎖を組んだが、CPUはすでに5連鎖を発動。

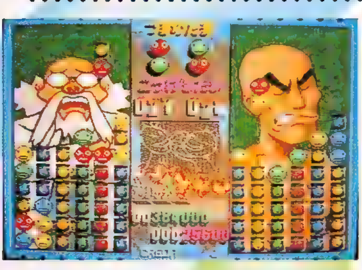

②向こうの連鎖が終わるまでに、こちらも早いとこゴミを捨てて連鎖を発動させなければ。

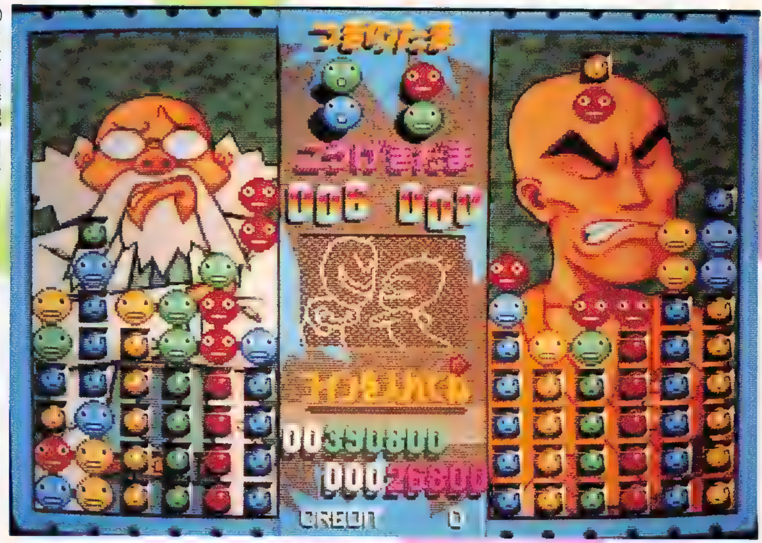

③これでこっちも6連鎖完成。


④相手の連鎖はすでに終わって24という数字が…。

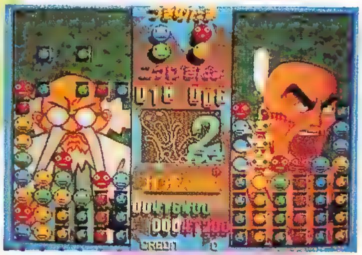

⑤こちらも6連鎖完了。どうでもいいけど中杉の顔が結構いいと思いません？


⑥相手の降らせるスピードより、こちらのせり上がるスピードのほうが実は速いらしい。これでまたスタート時と同じ状況かな。


⑦地道に2連鎖で復活していこう。



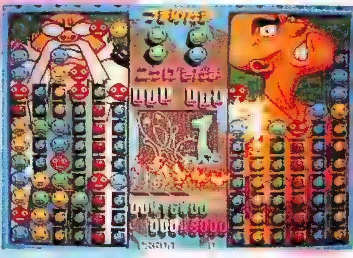
⑧また2連鎖。相手も消してはいるが連鎖していないから大丈夫。



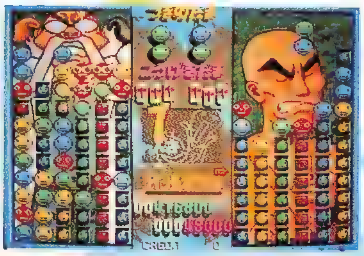
⑨しかし向こうは3連鎖。上から降ってくる分こちらの方がやはりツライ。



⑩NEXTを見れば2連鎖できそう。とりあえずゴミを捨てて…。



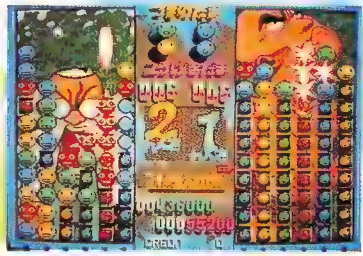
⑪しかし、さらにNEXTでは3連鎖ができる。作戦変更。



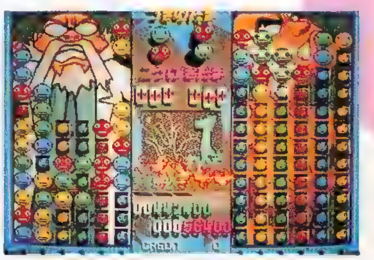
⑫ここは黄色を消さずに、赤だけ消そう。



⑬緑で3連鎖だ。片方が小緑だったら6連鎖までいったのに…。しかしそれは贅沢というもの。NEXTをよくみればもう一度3連鎖できそうだし。



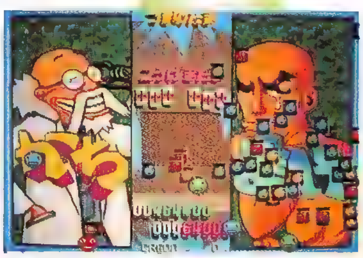
⑭今度こそ勝ったハズ。いくら何でもここまで復活すれば…。



⑮とどめの4連鎖。こだまを降らせてもらったおかげだね。



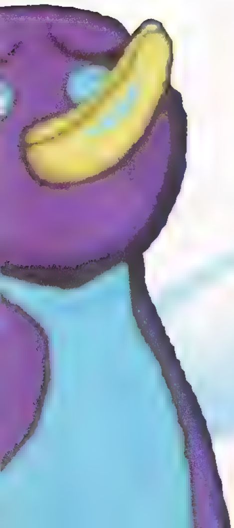
⑯やっと向こうが積み上がったよ。



…と、まあこんな感じですか…ね。

攻略法とは違う戦い方だけど、正攻法でこいつに勝てないようではボス3人に勝つことはとうてい無理なので、ぱずるだまをやっている人はなるべく、こんな感じの戦い方で進んでいくことをおすすめします。

さて、次号ではいよいよボスを攻略していく予定。それまでに皆、基本レベルを上げておくように。



今度はお姫さまを助けるのだ

PUZZLE & ACTION

イチダントアール

16ゲームの説明と、前作「タントアール」との細かな違いを書いていこう。

©SEGA

担当：いなりん

イチ段と難しくなった？

もうこの号が発売されるころには、みなさんの街にも出回っていることだろう。ここでは、まだプレイしたことがない人のために、基本的な遊び方を書いていこう。

前作で探偵だった主人公(プレイヤー)たちが今回は騎士になって、大ボスの「ボスアダー」とその子分たちをゲームを解くことで倒していく。

ゲームの選択方法は、画面に表示される4つのゲームの中から1つを選択する。ただし、ルーレットのように選択表示が点滅しているので、タイミングよくボタンを押さないといけない。

選択したゲームは規定時間内に解かねばならず、設定された数（ノルマ）をこなすと1ゲームクリアとなる。

ステージ構成は4ステージ+ボスステージとなっており、通常ステージには子分たちが待ち構えている。1ステージに1人、2ステージに2人、3ステージに3人、4ステージに4人の子分がいるのだが、1人の子分は4ゲームクリアすれば倒すことができる。

前作からの変更点

基本的なゲームシステムは変わっていないのだが、細かな違いがいくつかあるぞ。

ゲームの入れ替え

前作では子分を倒すごとに画面に4個表示されていたゲームが入れ替わったのだが、今回はSTAGEをクリアしない限り選択しなかったゲームは残り続けるようになった。

LUCKYIIゲーム

前作ではこのゲームを選択するとハートのかけらがもらえて、これを3個集めるとライフが1つ増えた。

今回はこのゲームを選択すると、1回でライフが1つ増えるようになった。

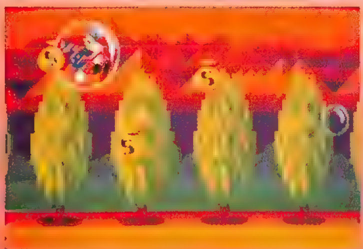


こいつは非常にありがたい変更だ。

ボーナスゲーム

今回はジャンプして$袋を集めるのだが、1Pプレイの場合は、どこのボーナスゲームでも$袋がかならず20個出てくる。このうち10個以上取ることができれば、ライフが1つ増える。

相変わらず、パーフェクトを取っても意味なし。



泡につかまってもあせらない、10個は余裕だから。

開発者HAT（エイチ・エイ・ティ）が語る!! イチダントアール・お客様別プレイアドバイス



1）カップルでプレイされる方々へ

・イチャイチャしながらプレイを楽しんで下さい。

2）女性同士でプレイされる方々へ

(なんかやらしい)

・キャピキャピとかわいいプレイをお願いしちゃいます。(とてもうれしい)

3）男性同士でプレイされる方々へ

・ワンパパパッ!と熱く雄叫びをあげてプレイするが吉。(かなりうるさい)

4）ハイスコアラーの方々へ

・スコアは無いっ!ので気にせずプレイして頂きたい。(どうもうさんくさい)

5）もう解いてしまった方々へ

・1コクリアだったらスゲエ!部内でもいないぞ。(多分無理くさい)

6）前作をプレイしたことがない方々へ

・速やかに探しだしてプレイすべし!MD版でも可。(どうやら宣伝らしい)

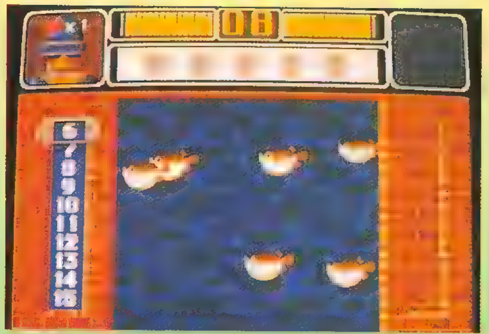
7）容姿端麗な三十歳未満の美人の方々へ

・プレイ後、写真同封の上お手紙を下さいませ。(……)



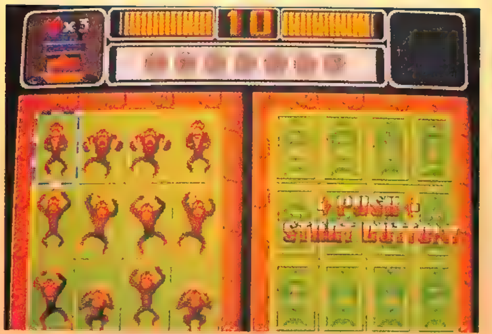


まサカナ？



画面中央の水槽内に、魚などの海の生き物が何匹も出てきて動き回っているので、何匹いるかを数えて当てるゲーム。動き方・大きさ・早さなどが、各生き物によって異なっている。

ロイヤル猿～ン



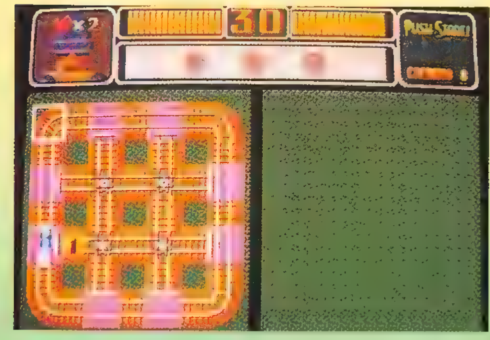
12枚のパネルが表示されて、パネル内では猿が様々なアクションをし続けている。その中に同じアクションをしている猿が2匹いるので、それを見つけてペアにしてとっていくゲーム。

せんべい焼くべえ



何枚もの煎餅が網の上に現れ、順番にひっくり返されていく。その中に表と裏の模様が同じ組み合わせのものが2枚あるので、それを探すゲーム（例えば表が「のり」で裏が「ごま」の煎餅が2枚ある、という具合）。

きかんしゃトーマラズ



画面内に線路が縦横に走っており、いくつかの切り替えポイントも存在する。その線路上を走る機関車を切り替えポイントで誘導して、線路上にばらまかれたコインをすべて集めるゲーム。

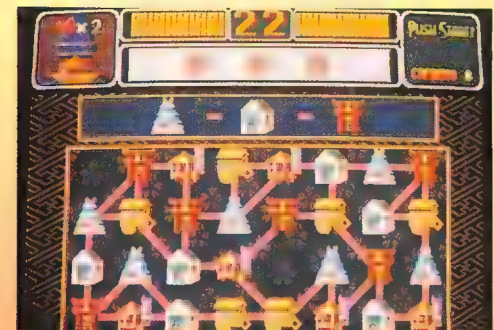
入れカエル！



3枚の緑の葉と1枚の黄色い葉があり、その上に黄色いカエルが大中小の3匹プラスおじゃまカエルが数匹出てくる。黄色のカエルを3匹とも黄色い葉の上に集める。

ただし小さなカエルの上に大きいカエルは重ねられない。

銭形Hey judo



数種類の江戸時代調の建物が密接して並ぶ地図が表示されている。画面上部の枠内を浪人が走って逃げていく様が表示され、それをたよりに浪人が最初に立ち寄った建物は地図上のどこにあるかを当てるゲーム。

二酸化ガンマン



西部劇風の背景が表示され、まず「LOOK!」という表示の後見本として銃が撃たれ、物がいくつか壊れていく。その見本でどんな順番で何が撃たれたかをよく見ておき、見本の後自分で見本と同じように銃を撃っていくゲーム。

飛ぶっ巣



画面上部に鳥の巣があり、その下に木の実がいくつかぶら下がっている。鳥を操って（ボタン連打で上昇、レバーで左右移動）、邪魔をするモモンガをよけながら木の実を全て食べて、巣までたどり着かせるゲーム。

ハンパじゃついて来れないぜ!

次元を超える激震攻略!

だんだ団子



画面内に団子が3〜5個ピョンピョン上下に跳ねている。画面中央には串が出る所があって、タイミングよくボタンを押して串で手前の団子から刺してとっていき、画面内の団子を全て刺していくゲーム。

チキチキ・チキンレース



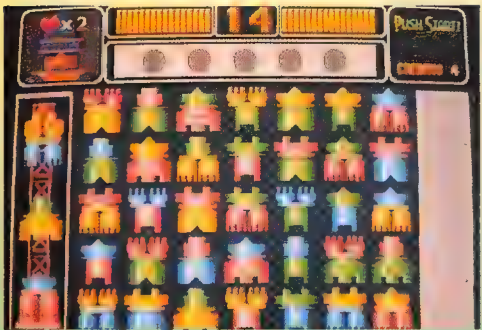
崖に向かって猛スピードで車（何種類かある）が走っていきます。途中にあるブレーキゾーンの中でボタンを押してブレーキをかけ、崖ギリギリのところで止まるゲーム。
遅いと崖から落ち、早いと臆病者（チキン）と罵られる。

取ってクレーン



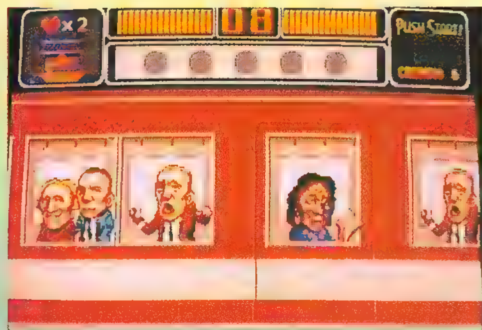
多数のガラクタ壺と3〜5個の黄金の壺が積み重なってまず表示され、一定時間後ガラスカバーがかかってシルエットしか見えなくなってしまう。画面上部のクレーンを使って黄金の壺を全て集めるゲーム。

くっ月ロケット



ロケットの内部パーツが画面中央にいくつも並べられている。画面端には組み立て途中で、ところどころパーツの抜けているロケットが発射台に置かれているので、色や形を見てそれに合うパーツを探し出すゲーム。

私の通過待ち



画面にはどこかの駅のホームの様子が表示されている。アナウンスの後に電車がホームを通過していく。電車の窓には人が何人かずつ表示されているので、それを数え電車に全部で何人乗っていたかを当てるゲーム。

カンオケBOX



画面に色・大きさ・マークなどが異なる棺桶が並んでいる。画面中央に探すべき棺桶の条件が表示されるので、それを参考に沢山の棺桶の中から条件に合うものを探すゲーム。

一番削り



画面には鉛筆削りが表示されている。READY?GO!の合図で鉛筆がセットされるので、レバーを時計回りにグルグル回し制限時間内に鉛筆に引かれている合格ラインまで削るゲーム。

ベートー弁当・う〜運命



画面中央に出てくる見本通りにレバーとボタンを操って、指揮者を動かし（いわゆるコマンド入力）、それを決められた回数だけ繰り返して楽団の演奏を成功させるゲーム。
レバー動作の素早さ・正確さが要求される。


BANPRESTO
機動戦士
ガンダム
GUNDAM
Wonderful and realistic action with 160MEGABYTE
Severe battle among 14 mobile suits
格闘極めたリアルアクション、
今、新たなる戦いが幕をあける!!
驚異の160Mで14体のMSが勝負する!!
ビデオゲーム『機動戦士ガンダム』が、よりリアルなアクションでカムバック。
総容量160Mの威力は、全14体のキャラクターとTV同様の声優ボイスを内蔵！
さらに新機能として、コマンド入力の確認が簡単にできるイージーコンソールを画面に表示。
当然、ガンダムVSガンダム、ゲルググVSギャン等、TVでは見れなかった
夢のカードも可能だ。さあ、君も初代ガンダムの超リアルバトルを体験してくれ！



MOBILE SUIT GUNDAM
EX REVUE
COMING SOON
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 1994 MADE IN JAPAN

これぞ零式編集術！

コンスポ

SFC タカラ 発売中 価格1万900円

SFCにも殴り込みだ!!

餓狼伝説SPECIAL

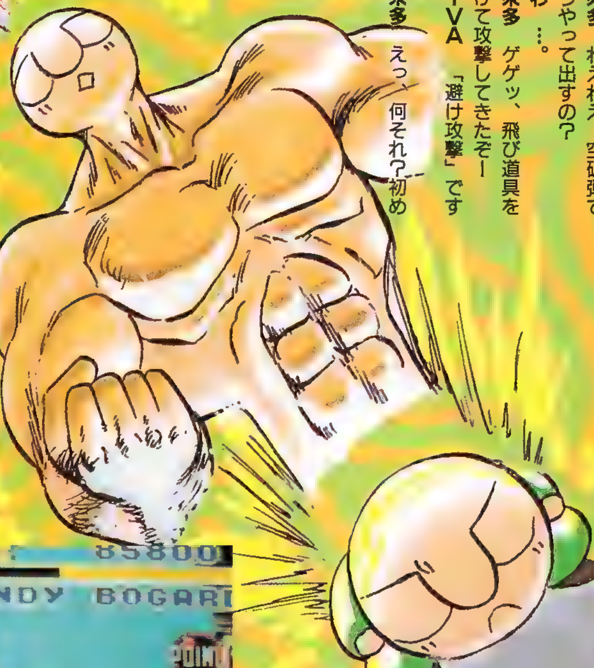
餓狼にハマる編集部の現人鬼たちィーッ！

'94夏の超目玉作品、遂に登場！

全国一千万人のSFCユーザーの皆さん、お待たせいたしました。ゲームセンターで、大ヒットを飛ばした格闘ゲーム、「餓狼伝説SPECIAL」がいよいよお披露目となりました。

アーケード版と同様に、全キャラが使えるのはもちろん、各キャラの超必殺技もちゃんと再現されているのだ。









ライター陣も無我夢中！ 移植はベリーグーよ

ではプレイしてみようかな。おおい、S-VA君、Schの小杉君、やり方教えてちょ。

S-VA 対戦プレイでたっぷりもんであげましょう。

立衆多 とりあえずアンディ使ってみるかな。

S-VA ではテリーでいきましょう。

立衆多 ねえねえ、空破弾てどうやって出すの?

小杉 …。

立衆多 ゲゲッ、飛び道具を抜けて攻撃してきたぞー

S-VA 「避け攻撃」ですよ。

立衆多 えっ、何それ?初めて聞いたぞー

小杉 …。

立衆多 ちくしょー、しからば超必殺技もおみまいしてやるぞい。

小杉 コマンド分かってる?

立衆多 …。

S-VA 最初に下ためをやって、次はこうやって…。

立衆多 フッフッフ。敵にわざわざ塩を送るとは。ではくらえっ、超裂破弾ー

S-VA パワーゲイザーー

立衆多 ウギャーーぞ、そんなあ…。

小杉 次は私がお相手しましょう。

立衆多 くらえっー飛翔拳、飛翔拳…。

小杉 （ライン移動で突っ込んで）ドカバキガスー

立衆多 あっ、吸い込まれたぞー

S-VA ブレイクスパイラルですわ。

立衆多 こんな技があったのか…。こりゃ凄い。

「何や、そんなことも分からんでやっとったんか?」

立衆多 そ、その声は「腰かけ日本」だな!?仕事の邪魔はさせんぞー

腰かけ ほな、いっちょもんでやろか。

立衆多 では頼んだぞ。最初は両肩、次は腰周りね。あっ、背中もかいておいて。

腰かけ ハイッ、ご主人様。おおせのままに。

立衆多 というわけで、SFC版ガロスペは見逃せないぞ、おもちゃ屋へ走れ!!

（お子様Ⓟたてしゅーた）

MD　セガ　8月発売予定　価格未定

イルカの動きがスムーズ
エコー・ザ・ドルフィン2

再び蘇ったクイーンを倒すために、
飛べ!!フリッパー！じゃなくてエコー!!


飛べ!!フリッパー、じゃなくてエコー!!


沈没船の中を進むエコー、あの影は?

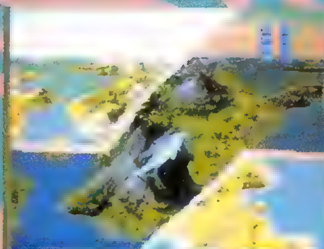

音波にて会話中。

奴は死んでいなかった

惑星ボルテックスでの死闘の末、敵生命体の女王を倒し、さらわれていた仲間を救出したエコーは、地球に向かって伸ばされていたチューブの中を泳いでいた。しかし、女王は死んだわけではなかった。女王は地球にたどり着き、再び繁殖を始めてしまったのだ。

そして再び、エコーの、地球の未来を賭けた戦いが始まる…。

前作が好評だった、イルカが主人公のアクションゲーム、エコー・ザ・ドルフィンの続編が出ることになった。操作方法やゲームシステムは、前作とほとんど変わっていないが、今回は新たに、スピード感あふれる3Dステージ、やけに高い所まで登っていく空中に浮かぶ水のチューブの面などが追加されているので、前作をかなりやり込んだ人にも満足できる仕上がりになっているぞ。そしてさらに、初心者のために、同じ場所で繰り返しミスすると、自動的にレベルを下げてくれるのだ。


泳いでいるうちに、こんなところに…。

なんといってもこのゲームは、イルカの動きがとってもスムーズなので、見ているだけでもけっこう楽しいぞ。あ、そうそう、今回も、ちゃんと謎解きがあるぞ。これは、やはり地道に海の生物(仲間のイルカやシャチなど)たちに地道に話しかけること。これは大切。くれぐれも、サメに話しかけて食いつかれたーー!!(私です)なんてことのないように。

(かなりサメ嫌いかんぬき)

GB　タカラ　発売中　4660円

不知火　舞をどうしたものか?
熱闘(ゲームボーイ)餓狼伝説2

まさかこの格闘ゲームを、ゲームボーイでプレイしようとは…脱帽。

最近の家庭用ハードの進化には目覚ましいものがあるが、ゲームボーイもその一つ。ハンディタイプでありながら、格闘ゲームもプレイできるんだからね。そんなゲームボーイに、ついに餓狼伝説2も移植されたぞ。



デモシーンもゲームボーイではこんな風に…。

ゲームボーイならではの魅力

移植されたといっても、当然ネオ・ジオ、アーケードとまったく同じではない。そこはそれでゲームボーイならではの、ひと味違った魅力を感じてほしい。具体的にはグラフィック。



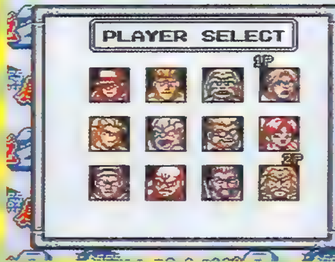
ふき出しが出るところも渋い。結構、表情豊か。

個性豊かなあのキャラ群が、すべて可愛く表現されているのだ。舞はまだしも、あの超マジメ人間のキムや、いかついベアなどはかなり笑える。さらに必殺技を出した時のボイスが、ふきだしで表現。漫画の一コマを見ているようで、実にほほえましいぞ。もちろん超必殺技もあり。



オリジナルシステムも発動!

通信ケーブルを利用しての対戦。それぞれが1～8人までのキャラを選び、一本勝負で勝ち抜き戦を行うモードがある。それほどめずらしいシステムではないが、一度減ったキャラのライフゲージが、次の試合になっても回復しない点がおもしろい。このモードで勝ち抜いた者こそ、完璧なる勝利者と言えよう。



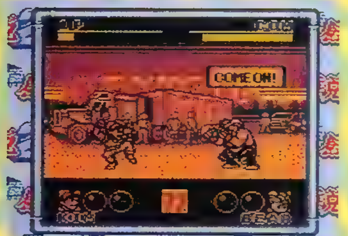
裏技によって、なんと総勢12人が使用できる。

裏技であの4人も使えちゃったりする

あの4人とは三闘士とクラウザーのこと。本来、餓狼2では使用不可能だが、ある操作によって可能となる。その操作とは…。

"TAKARA©"のロゴの間にSELECT3回、これでOK。つまり総勢12人のキャラクターを操れるのだ。ゲームボーイもすごいね!

(TOSHI)



キムの走る姿が笑えるね。

SFC バンプレスト 8月5日発売予定 価格9800円

瞬転せよ、北斗丸

鬼神降臨伝ONI

一見和風RPGだが、変身ヒーローの風味も持つ世界と俺は見た！

――遠い昔、日本に君臨した武将がいた。人々は、その男が造りあげた世界を鎌倉幕府と今では呼んでいる。

戦乱の時代を統括してみせた者の名を源頼朝といった。

時は鎌倉、世界は妖怪跋扈（ばっこ）!?

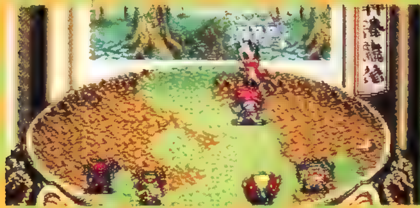
主人公の北斗丸と頼遠は、源氏の総大将源頼朝から、近ごろ都をさわがせる妖怪を退治するよう命じられる。

この妖怪たちは一体何者なのか…!?

と、ここまでがオープニングの簡単なあらすじだ。



転身前：阿古耶の連続攻撃がけっこう使える。



転身後：経験値稼ぎはもっぱらこの姿でやる！各キャラには独自の攻撃法が用意されている。

なにやらシリアスな雰囲気で話が展開していくのだが、冒頭のイベントでいきなりお姫さまが妖怪に攫（さら）われてしまうあたりなど陳腐に思えてしまうが、逆にその辺をきっちり押さえてくれていて安心感もある。

それではこのゲームを紹介してみようと思う。

ああっ神様!?

日本に伝承されている神様は、人々の生活の中にごく自然に存在していて、大きく分類すると妖怪も主様（ぬしさま）なんて呼ばれて崇められていたり、人とはちょっと違う能力を持っていた者も神様と呼ばれていたようだ。

スーパーONIには、昔話で有名な神様や妖怪たちが出てきて、どことなく懐かしさを感じさせてくれる世界観を持っている。

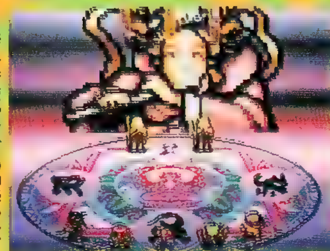
主人公たちは神様を時には助けたり、打ち負かしたり、遊んだり?しながら力を貸してゆくことになる。初めは、その神降ろしの効果は微々たるものだが、信仰心が厚くなるにつれ、神様は力を発揮できるようになり、最終的には絶大な効果を期待できるようになるだろう。

怒れ!!北斗丸 転身せよ聖魔童子

このゲームのストーリーの柱ともいえる「天下五剣」。この五振の刀を手にすることによって、主人公たちは転身できるようになる。

では、具体的にどのような変化が表れるのかを説明しよう。

まず、戦闘画面のグラフィックが変化する（上の写真を見れば一目瞭然だね!!）。



これが一番お気に入りの神降ろし、弁天さまのたいざいふきんだ!!

見た目の変化だけではなく、ステータスも変化する。攻撃力、防御力、瞬発力が上昇し、肉弾戦でその力は十二分に発揮されるだろう。

そして、最大の利点は敵妖怪の特殊攻撃（毒・麻痺・混乱・眠りなど）を無効にできることだ。これにより、移動中の対ザコ戦ではかなり効率よく先に進めることになる。

最後に、デメリットとして神降ろしができなくなってしまうので、ボス戦や、強敵との戦闘は転身しないで闘ったほうがいいこともあるかな?

旅は道連れ 世は情け

このゲームには仲間をプレイヤーキャラクター以外に最大8人連れ歩くことができる。



戦闘を20回やって1回盗んでくれればラッキー!?

中には歩く速度を倍にしてくれる奴や、お金やアイテムを掠（かす）めてくれる奴などがいるけど、戦闘中にかならず行動してくれるとは限らないのだ。

盗賊系と戦闘支援系はいまいち使い勝手が悪いので、仲間にする基準はフィールド上でその能力を発揮してくれる者たちを優先させるといいだろう。特にかがみんはゲーム中盤ごろに重宝するので外さないでいたほうがいいぞ。

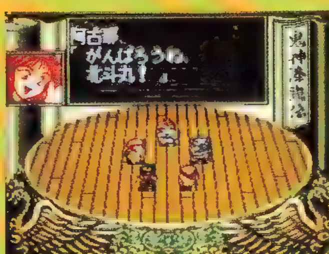
ん、詰まった?俺ならすぐ相談に乗るぜ

週に2回、しかも寝に帰るだけで、今の夢は寝ること。でもゲームもやりたい。睡眠時間を削ってやるべきか…やらねばどこまでやったか忘れてしまうし…こんな葛藤に悩まされる日々はもういらないぞ。

スーパーONIにはこんな便利なシステムがある「**相談コマンド**」。これは、今関わっているイベントについて、北斗丸（主人公）や仲間たちが会話形式で個性豊かに話してくれるのだ。

これによって、各キャラにより いっそう感情移入できるし、何をすればいいのか分かるので、一石二鳥だね。

（しもでん）



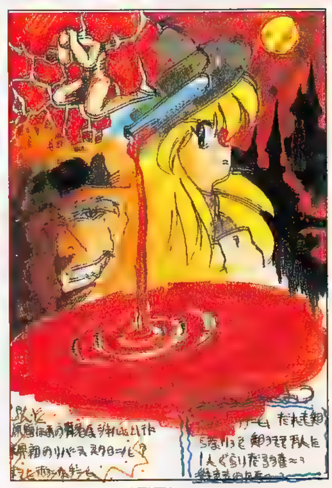
これが便利な相談。かなり頻繁に変化するので要チェックだ～

飛鳥のご家庭アイランド

ゲームはな～に

ついに来たぁ～っ―これは読者ちゃんに対する挑戦状な～のか～!?イラスト作者をして、万人に一人しか知らないと言わしめる、このゲームは何だ!?

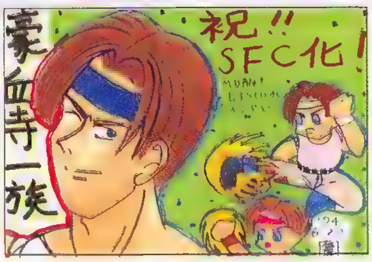
前々号の答えは、「謎の村雨城」でしたっ。



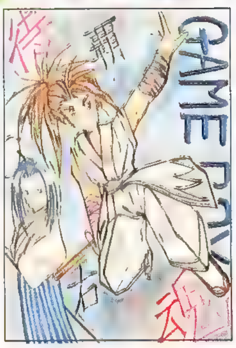
（徳島県　KEIKEI君）



（大阪府　NATOさん）GB（ゲームボーイ）のなかでも名作なのさ。



（宮城県　朧月　舞さん）キースは強えぞお―



（岐阜県　高橋孝司君）逆輸入ってやつですね。いわゆる。



（岐阜県　とうふ屋おさる君）これは"熱血"のものだね。ハッパガナイス。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



ゲーメストアイランド その2

嗚呼、単発ポシャリで終わると思われたカラーアイランドですが、回を重ねること早3回。ここまでくればレギュラーページの座を確保したも同然!! この上はさらなるページ拡張を目指そうではないか諸君!!

つれづれなるまま天然色イラストギャラリー 無差別級

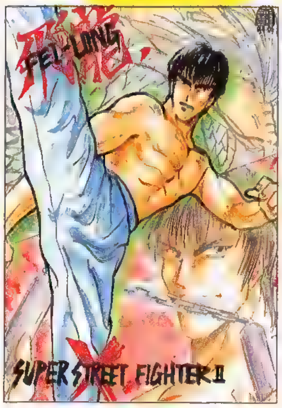
(復)と付いているのは増刊からの復活です。



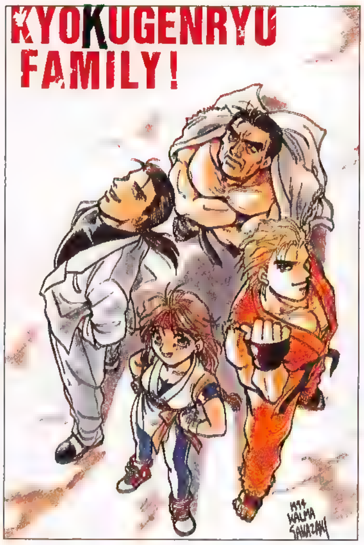
⬅（京都府　イトウタダシ君(復)）☆何だー!? 何か…何かがおかしい…。



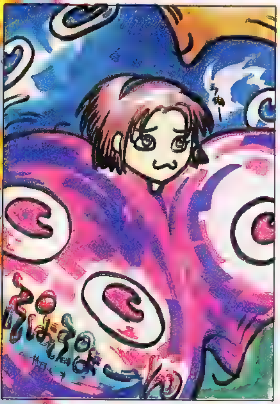
⬅（大阪府　HEAD君(復)）☆天昇脚はいかにも彼女らしい技でヨイぞ。



⬅（新潟県　武田未曾有さん(復)）☆若いうちから血圧高そうだよねこの人。



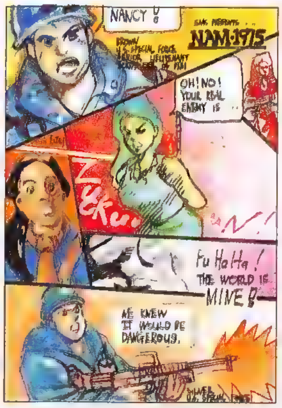
➡（東京都　カルマ・サカザキさん(復)）☆地上最強!!地獄の格闘一家だ!!



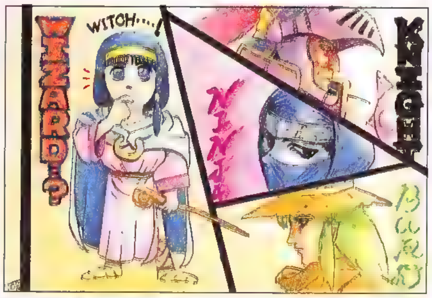
⬅（大阪府　天然危険物さん）☆はうっ!!アルルの口がポイント高シ!!



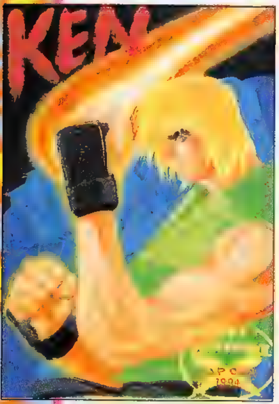
⬅（京都府　笹岡ゆりのさん）☆プリルラって続編の予定はないのアタイトーさーん!!



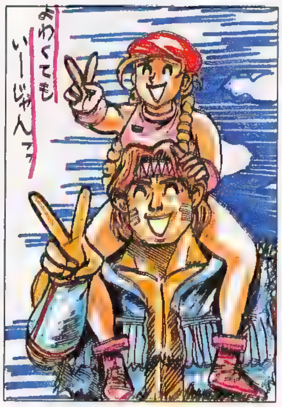
⬆（兵庫県　沢地文彦君）☆ネオジオの原点、ナムー1975だ!!熱いゼ!!



⬆（広島県　TOⅡ君）☆女性なのにウィザードとはこれイカに?昔、論議を呼んだのだー。



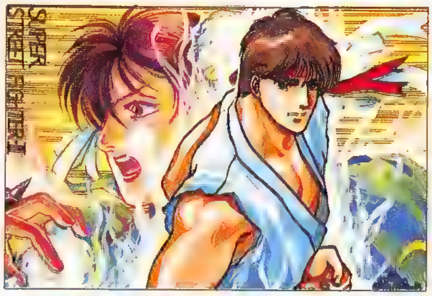
⬅（鹿児島県　サガットしきねさん(復)）☆コブシ、燃えろ命果つまで!!



⬅（大阪府　哲学五郎君）☆楽しければそれでいーのだ。



⬆（東京都　騎崎ばるたんさん）☆天空のエースは私が（拙者が俺がアタシが）いただく!!



⬆（鹿児島県　飯田昭子さん(復)）☆次の闘いに向けて、彼らはすでに走り出している!!



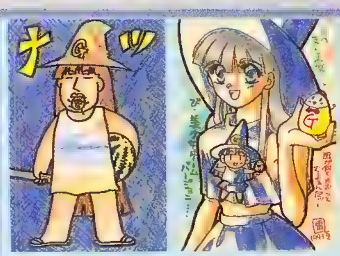
⬅（兵庫県　伊倉すじ子さん）☆うむ、黄土の大陸の薫り、漂ってます。

というわけで、いかがでした?アイランドも含めて、全体的に格闘モノが多いのは時代というものでしょうか。うんうん。で、次のお題イラストは、テーマは「機械(メカ)モノ」だ!!最近、めっきり途絶えたメカメカしい世界を、キミの手で蘇らせるのだ!!全国のメカフェチ諸君、今こそ立ち上がれ!!
でも普通のカラーイラストも随時募集中。よろしくね――。

読サビから夏の特別プレゼント!

夏のお楽しみ袋、だから その名も 夏袋

今月のむーちゃん&ゲー太郎



東京都　卯月悠午さん　大阪府　大河雷飛さん

★夏らしい感じの2枚を選んでみました。むむっ！よく見れば昨年のハガキが……。
※当コーナーに採用された方の中で、まだ何も届いていないよ～という人は住所や本名が不明な人のハズなので、すみませんが自己申告してください。

★夏袋？何それ。なんて思っている人もいるかな？夏袋は、読サビが夏休みのひとときを楽しく過ごしてもらおうと思って考えた企画商品なんだ。★中身はあまり大きな声では言えないけれど、夏袋のためだけに作った、㋘&ゲーメストクッションや、㋘&ゲーメスト時計。(どちらかの商品は必ず入っています。両方入っていた人はラッキー！)このほかにも、オリジナルグッズや新製品なども入っていて、納得の一袋間違いナシです。



★これが特製クッションだ!!表がゲーメストロゴ、裏が㋘屋ロゴのイカすデザインだ!!



★これが特製時計だ!!ゲーメストと㋘屋ロゴの2種類あるぞ。両方揃えたいところだね。



この品揃えで3500円は安すぎる!!
限定3000個!!このチャンスを見逃すな!!

★夏袋のイラストは、吉崎観音先生描き下ろしの㋘屋マスコットキャラクターだぞ!!

★夏の福袋、「夏袋」の名はダテではない!!何と！ネオジオソフトやノベリティグッズが当たるダブルチャンスカードが入っているのだ!!当選者発表は9月30日発売のゲーメスト誌上の読サビで発表する予定です。お楽しみに!!

夏袋
定価3500円　送料：E
通販番号G-17



カメラ小僧24隆ちゃん
定価1500円　送料：E
通販番号C-40



カメラ小僧24春ちゃん
定価1500円　送料：E
通販番号C-41



カメラ小僧24バルちゃん
定価1500円　送料：E
通販番号C-42

ストⅡXのレンズ付フィルムが快進撃の好評発売中だぜ。三種類をそれぞれ撮影用、携帯用、保存用とそろえ計9個買わないと真のマニアとは言えないんだぜ～(?)



ストⅡチケテレ
定価2500円　送料：サービス
通販番号TP－1　※一般

ストⅡチケテレ
定価2300円　送料：サービス
通販番号TP－2　※学生

ストⅡチケテレ
定価1900円　送料：サービス
通販番号TP－3　※幼児

サムスピキャラが一堂に会した貯金箱。今、もっとも確実な財テクは貯金箱なんだぜ!



侍魂貯金箱
定価1800円　送料：F
通販番号SS-51



お知らせ

読サビも8月12日㊎から16日㊋まで夏休みなので発送が多少遅れてしまいます。もちろんご注文はお休みナシでもOK。どんどん送ってネ。(ゲ)屋は通常通り営業しています)



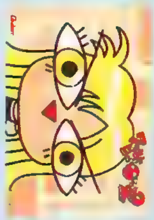
ナコルル人形
定価7000円　送料：E
通販番号SS-87

身長：約28センチです

ナコルル人形の定価ならびに送料が変わりました。本体7000円、送料何体でも500円です。大変ご迷惑をおかけしました。でも買ってね♡



雑君WH2ノート
定価250円　送料：C
通販番号GA-19



雑君WH2下敷き
定価280円　送料：D
通販番号GA-22



雑君WH2消しゴム
定価120円　送料：B
通販番号GA-20



JETスパイラルノート
定価380円　送料：C
通販番号A-13



JET下敷き
定価280円　送料：D
通販番号A-14



雑君WH2イレーサー
定価120円　送料：B
通販番号GA-21

サムライ大会記念!!



ナコルルキーホルダー
定価680円　送料：B
通販番号SS-88



㋘屋ロゴキーホルダー
定価350円　送料：B
通販番号G-12



JETペンケース
定価780円　送料：C
通販番号A-12

★定規がおまけに付いてきます。

★今号で紹介しているTシャツはすべてフロントプリントです。



龍虎2Tシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号SS-82



餓狼SPTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号SS-83



テリーTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号SS-8



アンディTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号SS-9



東Tシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号SS-10

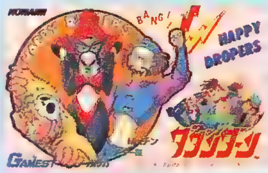


WH2歌舞伎者Tシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号GA-3

勇者ダダンダーンのテレカ2点がデデンデーンと登場だぜ！善玉トリオと悪玉トリオ、両方そろえて額縁にかざらなきゃだぜ！



ダダンダーンテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号K-7



ハッピードロッパーズテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号K-8



リョウコキーホルダー
定価580円　送料：B
通販番号A-9



ジャンヌキーホルダー
定価580円　送料：B
通販番号A-10

ワーヒーに咲き誇る可憐な花二輪。リョウコとジャンヌがお茶目なマスコットキーホルダーになったぜ！手に入れて両手に花とシャレこもうぜ。

餓狼伝説シネマ化を祝し、テリジャン(赤)を限定300着再販売するぜ！これを逃す手はないぜ！



テリジャン
定価9800円　送料：F
通販番号SS-53





サムライTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号SS-45



JETTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号A-11

夏はなんといってもTシャツなわけだぜ。この夏ダンゼンの流行は、JETとサムライTシャツであると俺はにらんでいるぜ、ホントだぜ！

今回も続々とリリースされたゲーム系のCDとビデオを大紹介しちゃうぜ！ビデオは送料サービス、CDは何枚でも500円だぜ！CD、ビデオ共に商品到着に多少時間がかかるのが残念だぜ！。



餓狼伝説スペシャル
定価7000円　送料：サービス
通販番号GV-6（ゲーメスト）



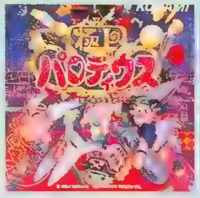
餓狼伝説2
定価6000円　送料：サービス
通販番号GV-2（ゲーメスト）



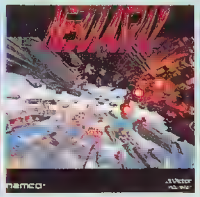
スーパーストⅡ
定価6800円　送料：サービス
通販番号GV-7（ゲーメスト）



スーパーストⅡX ビデオ
定価7000円　送料：サービス
通販番号GV-9（ゲーメスト）



極上パロディウスCD
定価2800円　送料：E
通販番号KICA-7641　（キング）



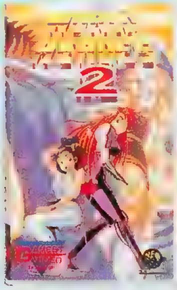
ナムコGSエクスプレスVol.13CD
定価1500円　送料：E
通販番号VICL-15027（ビクター）



ウィンビーネオシマネ倶楽部2CD
定価3000円　送料：E
通販番号KICA-7642　（キング）



餓狼伝説2最強バトル
定価6000円　送料：サービス
通販番号GV-5　（ゲーメスト）



ワールドヒーローズ2
定価6000円　送料：サービス
通販番号GV-3（ゲーメスト）



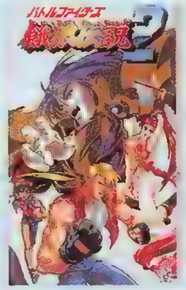
龍虎の拳2
定価6800円　送料：サービス
通販番号GV-8（ゲーメスト）



サムライスピリッツビデオ
定価7000円　送料：サービス
通販番号GV-4（ゲーメスト）



ワールドヒーローズ2JET
定価6500円　送料：サービス
通販番号GV-10（ゲーメスト）



バトルファイターズ（餓狼伝説2）ビデオ
定価9800円　送料：サービス
通販番号KIVA-172（キング）



バトルスピリッツ（龍虎の拳）ビデオ
定価6800円　送料：サービス
通販番号KIVA-200（キング）



魔法大作戦CD
定価1800円　送料：E
通販番号GCD-3　（ゲーメスト）



國府田マリ子のRadio Canvas
定価2800円　送料：E　Vol.1
通販番号KICA-7643



錦織一清松竹映画餓狼伝説主題歌CD
定価1000円　送料：E
通販番号PCDA-627（ポニー）



バーチャーファイターCD
定価3000円　送料：E
通販番号TYCY-5386（東芝EMI）



トップハンターCD
定価1500円　送料：E
通販番号PCCB-157（ポニー）



龍虎の拳2イメージアルバムCD
定価2500円　送料：E
通販番号PCCB-156（ポニー）



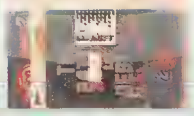
ツインビーパラダイスVol.6CD
定価2800円　送料：E
通販番号KICA-7638　（キング）



ストⅡ文具セット
定価1850円　送料：E
通販番号OG-1



ストⅡダッシュ文具セット
定価2000円　送料：E
通販番号OG-2



餓狼2文具セット
定価2000円　送料：E
通販番号OG-3



侍寺子屋セット
定価2300円　送料：E
通販番号OG-4



餓狼SPセット
定価2500円　送料：E
通販番号OG-5

読者サービス部通信販売お申し込み方法

●サービス部の通信販売は本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
*現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金されてから商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合は、電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。●価格はすべて税込みです。

送料表

A：何個でも ……100円	D：3個まで ……200円
B：2個まで ……100円	4個以上 ……400円
3個以上 ……200円	E：何個でも ……500円
C：1個なら ……200円	F：何個でも ……800円
2個以上 ……400円	G：単品発送 ……800円

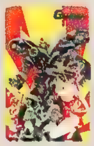
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。（単品発送の商品は別扱いになります）
例：しょうこテレカ1枚……………………100円
ナコちゃん人形2体……………………500円
忍術タオル2枚…………………………800円
以上の商品を、一括注文された場合の送料は800円となります。

ゴールドチケットサービス

通販の申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コイン ホルダー：10点



②ゲレンジャー テレカ：20点



③吉崎観音 テレカ：20点



④システム 手帳：30点

⑤ゲーメストプレス Tシャツ：40点

読サビ戦闘員の叫び



ドォ～モ～、いつもお世話になっております～～～～～。

ちょっとお話ししたいことがあるんですけどよろしいでネコか？

払い込み用紙がもうすぐ新しいニューヴァージョンに変わるそうなのね。どんな風になるかってゆーとぉ、通信欄が表側に移動し、裏側は使用できなくなるみたいなの。商品を書くスペースが極端に狭くなるので、払い込み用紙を常にキープしておくのがいいと思うネコネコッ。

郵便振替口座番号：東京5-98420　㈱新声社　読者サービス部　お問い合わせ先：03（3293）9326（月～金：AM10:00～PM5:00）

ゲ屋瓦板

MARU-GE-YA KAWARA-BAN

夏休み・必ず欲しい夏袋！ダブルチャンスで涙ポロポロ

松尾芭蕉も欲しかった夏袋を今あなたに…

ゲ屋8月の定休日は8日(月)のみで〜す！

夏は夜8時まで営業だ！みんなで遊びにきてね!!

■ゲ屋「夏袋」スーパーセールダブルチャンスでウハウハじゃん！

7月15日から発売になった「夏袋」。8月になっても勢いは止まらないぞーみんなも知ってるように夏袋を買った人にはスピードくじでプレゼントが当たる。そのくじを持って帰って週末に発表される番号と合っていれば再びプレゼントがもらえるぞー限定数だから早くゲ屋に来なくっちゃ！

■今月の月間イベント

カプコンの最新作ヴァンパイアは上達したかな？今月はヴァンパイア5人抜きが開催されるぞ！5人抜いたら店員にすぐに報告するべし。そして28日の決勝戦で超ゴージャス賞品を手に入れるのだ！

そしてもう一つの月間イベントはゲ屋宝探しだ。店内の商品の中に当たりが設定されていて、その商品をズバリ買った人に涙が溢れてくるような豪華な粗品を大プレゼントしちゃうぞーゲ屋ですべての商品を買いまくれーー！

■ゲ屋サマータイム

一足早い7月からサマータイム営業に変わったゲ屋だけど8月もそのまま8時まで営業しているぞ。みんなも夏休みに入ってゲーム三昧の日々だろうけど、ゲ屋に来て夏の思い出をコミュニケーションノートに刻み込んでくれたまえ。

■疾風魔法大作戦キャンペーン

先月号でご存知の通り、ゲ屋にライジングさんの新作「疾風魔法大作戦」が登場だ。期間は1日(月)から7日(日)まで。発売前だからゲ屋でしか楽しめないぞーしかも6日(土)には大会も行うからキャンペーン期間中はゲ屋に通いづめになるしかない!!。

■ゲーメスト杯争奪サムライスピリッツ大会開催だぞ！

20日(土)は東京流通センターでサムスピ全国大会が開催されるがその会場内にゲ屋も出店しているのだ！その日発売になる新商品もあるから記念として買っていくのが通なのだ！もちろん東京内神田店も会場から近いから寄っていってね！プレゼントを用意して待ってるからね。

■ゲームミュージアムリスナーの集いがゲ屋大阪店で開催だぞ！

みんなが待ちこがれたゲームミュージアムファンの集いがついに行われるのだ。ゲームミュージアムファンならご存じの佐藤ディレクターがみんなと一緒にクイズや質問コーナー等をしてくれるぞーまた、5日発売の「國府田マリ子のラジオキャンバス①」を買ってくれた人には**國府田マリ子さんのサイン入りポスターカードが当たる**スピードくじもあるからゲ屋にみんな集まるのだ！

■今年の夏はイベントがいっぱい詰まったゲ屋だからみんなで応援してくださいね。





イラスト：アンケート葉書きより勝手に抜粋。

■8月のイベントスケジュール

日付	ゲ屋東京内神田店	ゲ屋大阪上六店
1日(月)から7日(日)まで	**疾風魔法大作戦キャンペーン！** あの疾風魔法大作戦をゲ屋でプレイできるぞー6日(土)には大会もあるから来てちょーだいね！	東京店と同時開催
6日(土)	**國府田マリ子CD発売記念くじ** CDを買ってサイン入りポスターを当てるのだ！	東京店と同時開催
7日(日)	**サムスピ大会ゲ屋予選会** 上位3名を全国大会にご招待だ！	東京店と同時開催
13日(土)	**「龍虎の拳」コミック発売記念 石井ぜんじサイン会**	**サムライスピリッツ団体戦** 3人1組で応募してね！
14日(日)	**サムライスピリッツ団体戦** 大阪店と同内容	「龍虎の拳」コミック発売記念 石井ぜんじサイン会
15日(月)から19日(金)まで	**サムスピ5人抜き週間** サムライ対戦で5人抜きを達成した人にプレゼントしちゃうぞ！みんな参加するよーに	東京店と同時開催
20日(土)	**サムライ全国大会ありがとうプレゼント**（大会帰りの人のみ） 大会を記念して参加者にプレゼントが用意されるぞ！	**ゲームミュージアム・リスナーの集い開催！** 國府田マリ子さんの㊙アイテムも当たっちゃうぞ！
21日(月)	**極パロキャッチャー大会** 極パロのニューグッズをキャッチャーで取りまくるのだ！	東京店と同時開催
25日(木)	**「コットン」コミック発売記念 水上広樹先生サイン会**	**MVSクイズ大会！** MVSでゲームを選んでクイズ解答権を対戦で争うのだ！
27日(土)	**MVSクイズ大会！** 大阪店と同内容	「コットン」コミック発売記念 水上広樹先生サイン会
28日(日)	**月間イベント決勝戦**	東京店と同時開催

ゲ屋場外乱闘コーナー！

○ゲ屋両店で毎週イベントが行われているのはみんな知ってるよね？このイベントをさらに盛りあげていくためにみんなの力を借りたいのだ！これまでのイベントで不満だった点や、自分だったらこんなイベントを開きたいなんて考えをアンケートで教えてください。アンケート用紙はゲ屋両店にありますので、ご協力お願いします。

○毎月登場するニューグッズ。だけど何だか物足りないと思ったときはありませんか？こんな商品がほしい！と思ったら教えてください。みんながほしい商品を可能なかぎり作っていきたいと思います。応募はアンケート用紙に書くだけ。斬新なアイデアを待っています。

○ほしかった商品がゲ屋に置いていない！そんなときは店員に聞いてみてね。できるかぎりの対応はしてみます。電話すれば在庫の確認もできますからね！



●6／26（東京）なかと先生サイン会 なんと先着22名には、先生のカラーサイン色紙かもらえたのだ!!

ゲ屋秘密の小部屋

極上パロディウス増刊号発売！23日(火)

ノリにノッてる極上パロディウスの増刊号がついに登場するよ！全ステージの完全攻略から、各キャラの設定まで幅広く紹介されてます。これさえあればキミの人生も極上だよ！値段は1280円。お待ちしてまーす。

龍虎2・4コマ決定版登場！25日(木)

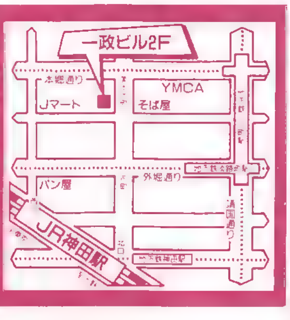
4コマシリーズ最新刊は龍虎の拳2に決定したよ。硬派なゲームも4コマだったら爆笑することまちがいなし。いろんな先生の4コマでお腹がよじれるまで笑っちゃえ！値段は580円だからサイフの中身も安心だね!!

夏休み真っ最中！みんなの夏の思い出をゲ屋ノートに書いてね。楽しみにまってるよー！



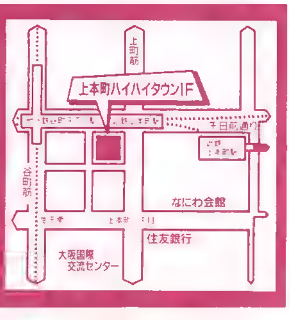
●東京内神田店●

TEL.FAX共用切り換え式
03-3293-9325
営業時間
12：00〜20：00
第2月曜定休日
〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F



●大阪上六店●

TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11：00〜20：00
第2月曜定休日
〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F



あばよコンシューマ。よろしくハーネス

「ゲーム基板は父の魂」

第2回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

アーケーダー、それはゲーマーの行き着く究極の姿。ゲーセンだけでは味わうことのできない、甘美なよろこびがそこにはある！

担当：M・二田

イラスト：じぐらっと

ゲーム基板ヲ入手セヨ！

前回は、家でアーケードゲームをやるためのシステムと、そのもっとも簡単な例としてゲーム筐体を購入してはどうか、という話をした。

2回目の今回は、いよいよゲーム基板の買い方を紹介していこうと思う。

まずはじめに言っておくと、基板購入はほとんどの場合が通信販売になる。それは、基板ショップの数が絶対的に少ないからだが、しかしそのぶん通販の体制がシステマチックになっているので、なんら問題なく、気軽に購入できるはずだ。

極論を言えば、お店に直接行って、品物をみて買わなければならない必要性はほとんどないのだ。形で品定めするわけでもないしね。だけど中にはショールームのあるお店もあって、実際にその場でプレイできたりするから、お店が近ければ行ってみるのもいいだろう。

それをふまえた上で、以下のステップを読んでいってくれい。

ステップ1 まずは広告をチェック！

一番手軽、かつ相場を知るのに最適なのが、基板ショップの広告だ。ゲーメストにたくさんあるので、超便利。また、これを見れば手に入れやすい基板かどうかがすぐ分かる。あちこちのショップで見ることのできるゲーム基板は、比較的多く出回っているものなので入手しやすいものだし、逆に、下取りコーナーにあがっているゲーム基板は、かなり入手が困難と思っていい。

ここで面白いのは、人気ゲームの基板は高く、手に入りにくいというわけでもないところ。必ずしもそのゲームの人気とは比例しないところが、基板道の妙味なのだ。奥が深かろう？

ステップ2 マトをしぼる

ここで言う〝マト〟とは、「買いたいゲーム基板」と「買いたい店」のことである。買いたいゲーム基板は、ほしいゲーム、やりたいゲーム。それを予算を考えながら選んでいく（ゲーセンで現役バリで稼働しているゲームは、十ン万円したりするのであまり無理はしないように）。また、それが在庫切れのためない場合があるので、第3希望くらいまで出しておくとよいだろう。

「買いたい店」は、好みで構わないと思うが、ほしい基板を置いてあって、まあやはり少しでも安い店かね。

ステップ3 いざ在庫確認！ そして注文！ 通信販売がメインだぞ

さて、希望する基板が決まったところで、いよいよ注文となるわけだが、その前にしておかなければならないのが〝在庫確認〟だ。広告に出ているからといって、いつでもあるとは限らない。買いたいお店に電話して在庫の確認をしよう。また、値段も変わっている可能性もあるので、そちらも確認しておきたい。

補足として、ハーネスの確認をすることを付け加えておく。基板のコネクタの形状がJAMMA[注1]なのかどうなのか、それを確認し、それに合ったハーネスも一緒に購入すること。もちろん既に持っていれば必要ない。

基板の在庫確認、値段の確認をしてようやく注文となる。代金の支払い方法など詳しいことは、それぞれのお店に聞くとよいだろう。

ではここで、私ことマウント二田が、実際に電話して基板を注文してみるぞ。よければ参考にしてくれ。

プルル…ガチャ

店…はい、●●ですが、

マウント…ちょっとすみません。御社で取り扱っている基板の在庫の確認をさせていただきたいのですが、ゲーメスト最新号の広告に出ているキャプテンコマンドーって、まだありますか？

店…はい、ありますよ。

マウント…わかりました。今おいくらになってますか？

店…2万7千円となってます。

マウント…そうですか。それでは、広告には出てませんが、コナミのガイアポリスはありますか？

店…そちらは先日入荷しました。

マウント…おいくらでしょう？

店…2万5千円ですね。

マウント…分かりました。それではガイアポリスお願いします。ハーネスはJAMMAハーネスで大丈夫ですよね？

店…ええ、問題ありません。それではお名前と電話番号をどうぞ。…はい、分かりました。では住所を明記して、現金書留で入金してください。一週間くらいで届きますので。

マウント…はい、楽しみにしています。どうもありがとうございました。

ガチャ

こんな感じである。ここで気をつけなければいけないことは、

マナーを守って電話をすること

人としてあたりまえのことだが、言葉遣い、一通りの礼儀はわきまえ、失礼のないようにしよう。

値段の確認

基板は時価なので、価格は常に変動している。必ず確認してから注文しよう。

ハーネスの確認

ハーネスには何種類かある。最近はJAMMAハーネスが主流だが、比較的安価な古めの基板はそうでないことが多い。お店で何千円かで作ってもらえるので聞いてみよう。また、同じメーカーの基板ならハーネスの流用がきく場合があるので「タイトーの○△っていうゲームのハーネスを持ってるんですけど、このタイトーゲームでも使えますか？」と聞いてみるとよい。

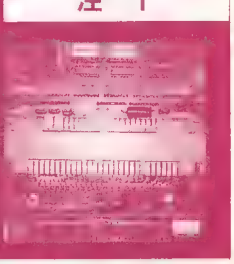
支払い方法

支払い方法は、おおまかにわけて3つほどある。

現金書留での入金、電信振

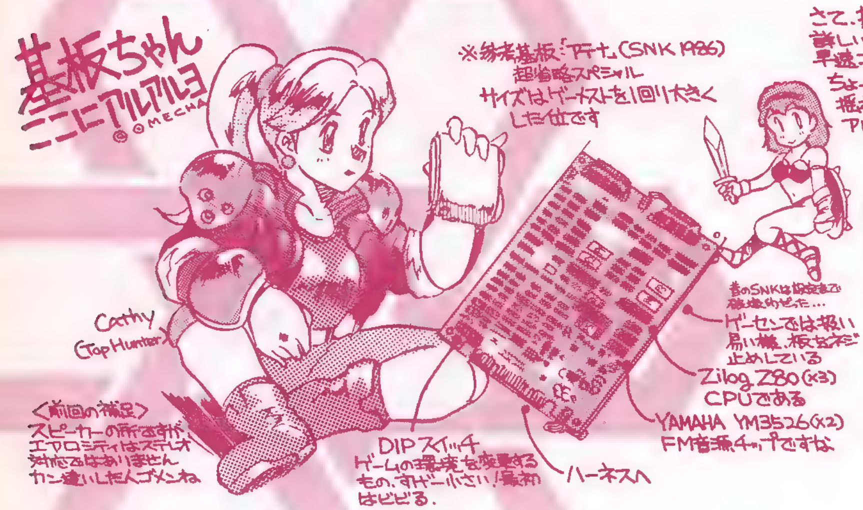
注 1

JAMMAとは、〝社団法人日本アミューズメントマシン工業協会〟の略称。最近アーケードゲーム機の販売は基板の取り引きが多くなっているためモニターと基板を接続するエッジコネクターの規格を制定して基板取引きの円滑化を図ったもの。それがいわゆるJAMMAハーネスだ。



替での入金、品物と引き替えに支払う代引きの3つだ。お店によって異なる場合があるので、必ず聞いておくように。

以上、これらのことをおさえておけば大丈夫だろう。とにかく一度実際にやってみることをお薦めする。



ゲンバの声

今回は、ビギナーな人たちでもあたたかく受けとめてくれるナイスな基板ショップ2店にちょっとしたアドバイスをお願いした。プロの意見に耳を傾けるべし。

ロータスプレス

若年層のお客さん、たとえば小学生、中学生といった人も最近増えてます。それは結構なんですが、決して安いものではない、高価な基板もありますから、保護者の方の承諾を得るようにしてください。

無理しないで安い基板から買われるとよいと思います。アイレムのイメージファイトなどは8千円と非常にお求めやすいですよ。

あと、システムについての質問が結構多いです。コンパネとテレビさえあれば、スファミと同じなんですけどね。(№1-21アーケーダー参照)

宇宙堂

買われる方にまず気を付けてもらいたいのは、ハーネスの確認ですね。最近のは大体JAMMAハーネスだからそれほど気にしなくても大丈夫ですけど、少し古いのになるといろいろありますから。

あとMVS(注2)とNEO・GEOの違いについてもよく聞かれます。業務用のロムは、家庭用のものでは遊べませんので注意してください。

とにかく、いきなり高いものには手を出さず、安い基板から徐々に始めていくといいと思いますよ。

う〜ん、ためになるね!次回もいろんなお店にエクセレントなお話を聞いてみようと思う。こんなことがあればこのコーナーまで送ってきてくれ。

さて、注文してからしばらくすると、待ちに待った基板ちゃんが到着する。その愛らしいボディをみれば、ムラムラしながら待ったかいがあるというもの。

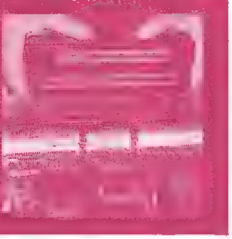
ちゃんと自分が頼んだものが入っているかどうか確かめ、保証書は必ず保管しておこう。あとはおさるさんのように遊び狂うだけ。ハーネスの逆差しをしないように気を付けて。



ちょっと解かりにくいけど、これが正しい差し方。

次回は、筐体の代わりとなるシステム、コンパネ、モニターなどについて詳しくやっていくつもり。題して「これが若さか!コンパネ大地に立つ!」お楽しみに!

注 2



[illegible]

孤島に持っていくとしたら…
ゲーメストとゲーム基板かな

レゲーの魂

最近、古い基板で遊ぶことができなくて悲しい毎日…。
「俺にレゲーをやらせろ」©アーケーダー

KAL

レゲーゲーセンMAP

5月号でもちょっと紹介された、下関のゲーセン「ゲームプラザ遊」が、この春新装開店しましたので、新しくなったラインナップをば…。

いうほど古いゲームは少ないですが、小粒のちょっと前の名機が揃ってます。フーピー、サンダークロスⅡ、ハサム、大工の源さん、エイリアンストーム、ブレイゾン、サイレントドラゴン、クラックス、SDガンダム、キャプテンアメリカ、タンブルポップ、ポラックス、上海Ⅱ、クイズDNAの反乱、そして面白いのが、ブラックハートとガンホーキが、互い向かいに置いてある所。これで、コットンが加われば、魔法使いシューティングのパラダイスになってしまいそうです。

あと、ここのおいしい所は、デコゲーの入りが異常によいのである。この1年で入っていたものに、ダークシール、エドワードランディ、トリオザパンチ、ラストミッション、コブラコマンド、アクトフェンサーなどがありました（もちろん今はないです）。

あと、カルテット純正筐体は、小倉の「ユーボックス」ではなく、下関のシーモールの5Fのゲームコーナーです。オール20～30円で（50インチ筐体さえ！）、かなり遊べます。

（山口県　QQQ君）

●このお店は、ゲームの配置に結構気を配っているのかな？　こういった、お店の説明（紹介）も兼ねたような寄稿も、たまにはおもしろいね。

ちなみに「キャプテンアメリカアンドジ・アベンジャーズ」（デコ）はおもしろいぞ。



（大阪府　NATO君）●今月号でスクープのキングオブ～ではチームを結成して復活のアテナ。人気再燃の予感。

このゲーム教えて探して！

実は私にも探していただきたいゲームがあります。ずいぶん前川、いや前から探してはいたのですが、投稿といえば、つい好きなイラストを優先させてしまい、気がついて、また忘れる、というパターンを繰り返していらっしゃいました（©マルシア）。

さて問題のゲームの内容ですが、縦スクロール（自機はロボット）のシューティングらしきもの。というのも、このゲームにはパワーアップアイテムがあり、それがなななな～んと（大滝秀治風に）ロケットパァーンチ、盾、とどめに花火弾なんちゅう過激派が見たらえれえ喜びそうなものもあったことよ（遠い目で感慨にふける）。

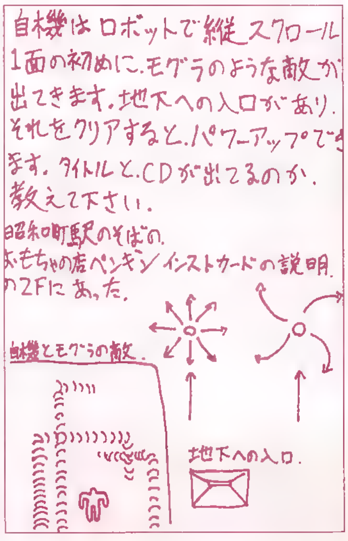
ロケットパンチは自機から縦長の楕円を描いてもどって来る、ある程度弾を消していただけるが射程がすごく短いというすげえ使えねえもの、盾は2～3発ストックできる、前方からの弾を防げるもの、花火みたいのは、ボタンを押して射出、はなすと炸裂し、そのまま当てると大ダメージ、でもウソというもの。

これらロボットの両腕に装着するわけだが、まちがって両手に盾つけちゃった日にゃああんた、今日びにも味わえない愛とサスペンスをまのあたりにするのだ。

私はこのゲームを目撃し、体験した時のあまりの笑撃あ、もとい、衝撃にその場で失禁感電したのをよくおぼえている。

（宮城県　青騎士君）

●これは'85年コナミの「ファイナライザー」。意外と出回りのよかったゲームだ。これならまだ見つかりそうだね。



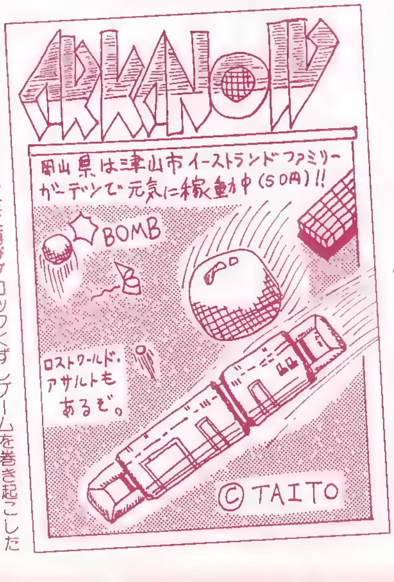
（大阪府　アマテラスＯｈ！みかみ君）●'84年アルファ／セガ販売の縦シュー、「エクイテス」だね。上空で戦う上空攻撃ボタン、地表で戦う地上攻撃ボタンの2ボタン制なのだ。



（愛知県　低難芸魔ＳＥＩ君）●やっぱりスペースハリアーがいいですねー。しかもゲ屋前っていうのがわかりやすくてゲー。



（奈良県　璃梅亜Ⅲ世君）●その他のゲームのラインナップがすごいぞ。なかでもストラテジーXは一度プレイしてみるべし。わけわかんないぞ。



（岡山県　KAG君）●世に再びブロックくずしブームを巻き起こした偉大なゲーム。

このゲームを語る

バーニンラバー

このゲームは'82年にデータイーストが出したゲームで一見すると普通のCARチェイスゲームのように見えるが、時速100キロからジャンプボタンでジャンプして車をつぶすことができる、ナイスアイデア的なゲームです。

このゲームにはあの幻のデコカセットシステムが使用されていたので、電源をいれた

時より10分ぐらいしないと立ち上がらないしろもので、よくテープロード時の画面をぼんやりと見ていたものです。
あーこのゲームがあるゲーセンを知っている、または基板を持っている人はご一報ください。もう一度やってみたいのです。
（愛知県　OOP君）

今回の絶体絶命はスラップファイトだ！

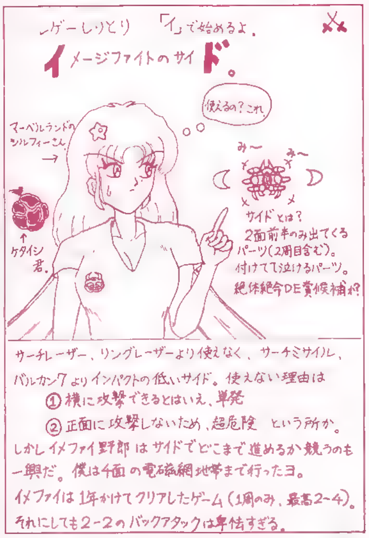
パワーUP形式の縦シューで、もちろんボンバーなどはなく、エリアに区切られた連続した面を進み、ボスなどもいるのだが、エリア30ぐらいから敵の攻撃は激化し、エリア50あたりからは狂気の世界になる。
また自機の武器は、レーザー以外は異常に射程が短く、ボムショットは連射が効かず、ホーミングは16方向に出て強いが、よく弾切れをおこし、先のエリアへ進むほど敵がカタくなり、攻撃力UPのためにパワーUPすると自機がデカくなり…。
ちなみに私はエリア57まで行った。
（北海道　あじのひらき君）

●'86年東亜プラン／タイトー販売の名作縦シュー。
パワーUPすると、自機の左右に"ウイング"が付き、パワーUPすればするほどデカくなっていって、しまいには画面の左右移動を少ししか行えないほどになる。こうなると敵の弾なんてよけられたもんじゃなかったけど、1発だけ弾を防ぐシールドを装着できたなぁ（でもこれも時間でなくなる）。
確かにカタイ敵のいる所でパワーUPしまくると、絶体絶命かもしれない。

レゲーしりとり



（東京都　前島　密♡（と書いてあかさかうえの）さん）●おお、元祖（？）中国娘だ。そうそう、確かにソ－シャとかソルバルウとかあるよね。誰かメカものは描かないのかな？



（福岡県　新陰流さぶろう君）●ぬぬぬ～、これも相当に絶体絶命だ。前にショットが出ないんだもんなぁ～。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1－11－4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人(つまり君)の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用80円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを条件とします。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

担当：APAPA

伝言板に届く掲載希望のハガキには、いったい何の会なのかさえ曖昧で、ただ漫然と会員募集をしているものが多い。何をしていて、どんな会員を募集しているのかはっきりとすること。そうでなくては、ハガキを見た人も、募集に乗れない。だから、そんなハガキは載せられないのだ。

★投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、版型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販を行う期間。（例（売り切れまで））
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月何日号に掲載希望なのか、書いておいてください。

☆伝言板も同人誌も、9月14日発売号締め切りは8月5日、9月30日発売号締め切りは8月19日必着です。どちらあての物にも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没になります。

同人誌紹介

値段は送料込みです

OLIO



M－A Record発行、1時間0分18秒（13曲）CD。「某おなじみゲーム会社のサウンド制作者11名が、マーケティング無視で、好みに任せて作ったCDです」

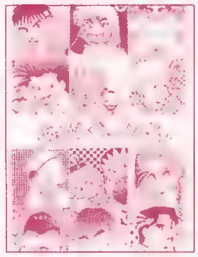
歌入りポップス、フュージョン、ロックから童謡、フュージョン、そのほか分類不能な曲まで、多岐にわたる内容のCD。

全体としてのまとまりは全然ないけど、いくつかの曲は、きっとあなたの好みに合うでしょう。

価格はCD2000円＋送料270円ですが、まずは80円切手を貼り、あなたの住所を記入した返信用封筒同封で問い合わせを。

（〒211 神奈川県川崎市中原区井田1222 フジビユーハイツ103 香嶋良昭）

あっかんべっかんこ



ミネラルオフィス発行、A5判36頁オフ。

「絵の個性が違う2人の、ストⅡXショートギャグ＋4コマ本です」

リュウ、ケン、春麗、キャミィ寄り。ネタも悪くなく、今回のオススメ本。

300円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒572 大阪府寝屋川市明徳2－13－26－103 山本佳枝）

葉隠



琴村屋発行、B5判20頁オフ、表紙2色。

「ショートギャグオンリーのサムスピ本です。愛を込めていねいに作りました」

ネタは十人並みだけど、絵柄が好みなら買い。

250分円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒188 東京都田無市向台町6－5－13立花荘2号室 高橋琴美）

よおネエちゃん

PONPALAS発行、B5判32頁オフ、表紙カラー。



「浅井市子の個人誌です。ややナコルル目立ちぎみ……」

ナコ&ガルの本。メインの12頁マンガは、展開、セリフなどに制作時間のなさが目立つが、雰囲気は悪くない。

500円の無記名小為替＋240円切手にて。

（〒814 福岡市早良区原8－35－3 川上リカ）

完全無欠



浪速不動産㈱発行、B5判12頁コピー、表紙特殊紙。

「ぺらぺらした薄い本です。テリーとキムの1Pマンガ」

頁数だけでなく内容も薄い本だけど、値段を考えて掲載。通販を試してみたい人は、第一歩を踏み出しましょう。

50円の無記名小為替＋130円切手にて。

（〒589 大阪府大阪狭山市半田5－92－1 田中まり子方「和」）

東の龍 西の虎2



なんだ毛人発行、A5判30頁コピー、表紙カラーコピー。

「龍虎2オールキャラを愛する我々の本です。4コマからアニメのフリートークまで楽しんで頂けると思います！」

1～2頁ギャグ&4コマ本。ありきたりでないセンスでギャグを飛ばしている。

300円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒624 京都府舞鶴市引土309 林恵子）

レンガの男



中平Z発行、B5判24頁オフ、表紙2色。

「バーチャファイター、サムスピ、豪血寺など、ごちゃまぜ本です」

ネタの練りも、テーマの絞り込みも甘いが、絵に妙に色気がある。

500円の無記名小為替で。

（〒418 静岡県富士宮市外神1814－3 松下菜穂）

上を向いて唄おう



朧茶屋発行、A5判28頁オフ、表紙カラー。

「麻雀を知らなくても（たぶん）読めます。健全本なのでお気軽に」

PVの綾、みづき、唱のショートギャグ&ほのぼの漫画。ゲームからキャラだけを抜き取ってきて、好きに描いているが、キャラが生きている。

300円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒384-02 長野県佐久市伴野2221 碓氷香織）

おぷしょん



猫龍発行、B6判20頁オフ、表紙2色。

「アルルが主役のぷよぷよ本です。2日で作りました(笑)」

ショートギャグ&4コマ。薄いが雑な作りでなく、読める。表紙の絵柄で買ってOK。

300円の無記名小為替で。

（〒345 埼玉県南埼玉郡宮代町字東397 折原智恵子）

ぷちかましっ！



邪火邪火発行、A5判44頁オフ、表紙カラー。

「オリジナルギャグストーリー4話収録でぷちかましっ！」

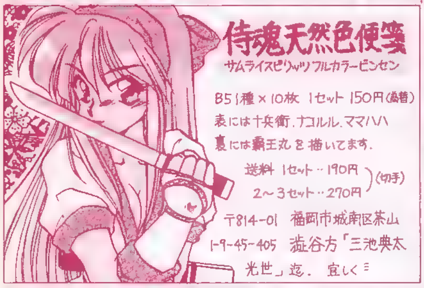
ぷよぷよキャラに似た容姿で同じ名前のキャラたちの、ドタバタコメディマンガ。

400円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒343 埼玉県越谷市谷中町2－187 鈴木佐知代）

伝言板

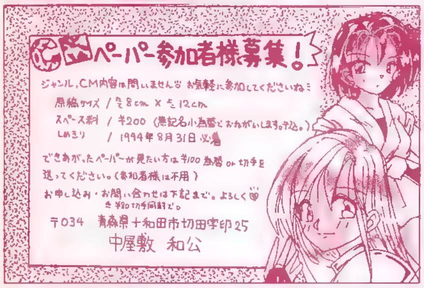
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して [illegible] ます。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売 [illegible]



















●誰もが気軽に自分の意見を言える場の設立を目指して、「読者欄スペシャル（仮題）」を発行します。ゲームの話題

を中心にして、なんでも掲載。とにかく読者欄に投稿するのが好きな人、読むのが好きな人には最高の誌面にします！

詳しい案内は80円切手同封でお問い合わせを。（〒573 大阪府枚方市南中振2-5-27-23 森下恭志）

『RESTRUCTURE』パズル

出題　雀村弘君（東京都）
監修　APAPA



今回の問題は、次のようなシチュエーションで考えてほしい。

『とある倉庫では、ゲームをメーカー別に整理してある。しかし、誰が間違えたのか、あるとき、その配置が図のようになってしまった。

そこで、なるべく少ない手数で、正しく分類しなおしてほしい』

解き方

さて今回は、手数を答えてもらう問題だ。

次のルールの下、各メーカー名の書かれた棚に、そのメーカーのゲームだけが積んであるようにしてほしい。

①動かせる箱は、各棚内で一番上にある箱のみで、下になっている箱を動かすことはできない。
②一度に動かせるのは、一つの箱のみ。
③各棚には、3つまでしか箱を積むことができない。
④棚以外の場所に箱を置くことはできない。
⑤最終的な各棚内での順番は自由。

以上のルールで、箱を動かすとき、最少何手で、ちゃんとメーカーごとに分類できるだろうか。

『何手か』が今回の解答だ。

当然、少ない人から優先正解。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

締め切りは8月20日必着。

正解者の中から、従容不迫な5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、知力で解くのだっ!!

6月30日号 当選者発表

さて『独』パズル2の正答率は90%。正解者難易度アンケートは、VH20%・H35%・N24%・E15%・VE3%・無回答3%と、僕の予想よりハードという、難しいほうに寄った結果になった。

勘の入り込む余地のない、理詰めで着々と解いていける問題だから……と思ったんだけど、意外とみんな苦労したみたいだね。

一度間違うと、ほとんどの場合初めからやり直しになるから、けっこう根気は必要だったかも。

答えの4文字は、一応『制空』から取ったけど、あくまでも一応であって、気にすることはないぞ。

虎娘満月型4号君の指摘に『魔法大作戦』から、答えの『セイクウ』を抜くと『本田様』になるとあったけど、こりゃあ偶然でした(笑)。

当選者

仁平隆太君（東京都）
八坂知浩君（千葉県）
PN　ガントレット君（埼玉県）
岩間一郎君（三重県）
宮本尚典君（大阪府）

以上5名。おめでっと〜。

はい、ひぃろぉ君、今度は自分で解くよぉに。沢渡さん、倍率は内緒。中泉光弘君、ダイクセンしたのかな。千点よい子君、ムチウチになるとやだからやんな〜い。梶山雄一さん、落合誠さん、風雅君、ほか多数のみんな、言葉を作れなんて書いてないじゃないの。

☆画君、最近根性たんないぞぉ。

さて『豪華な粗品』だけど、今年の1月号以前に、このコーナーに当選したのに、届いてないぞっていう人は、当選月号と名前（あれば、そのときのPNも）を葉書に書いて編集部「豪華な粗品」係に送ってね。確認後、発送します。

ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また次号でねっ！

今月の残念賞



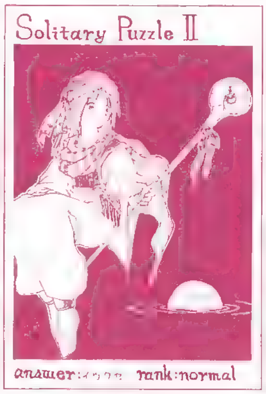
中野純君（岡山県）⑫
これが正解パターンだっ。右下の「イ」が手始めになるのでした。



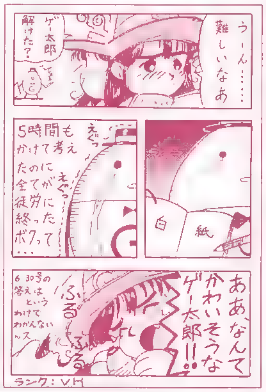
PN　志狼君（東京都）⑬
むむむ………。何と言ったらいいものやら。面白いけど怖い。



PN　桜海さん（埼玉県）⑱
所要時間は、10分という人から、30時間という人まで様々でした。



PN　Mr. Mt.君（神奈川県）⑬
毎回ハイレベルなイラスト、多謝。10分で解けたって、本当!?。



PN　やりのほさき君（千葉県）
M改なのだろーかこれは。このむーちゃん、なんだかとっても好き。

第7回ゲーメスト杯争奪

全日本サムライスピリッツチャンピオンシップ

8月20日(土)：東京流通センター

この会場でもしかしたらビッグニュースの発表があるかも!?

たくさんのご応募、ありがとうー！8月1日必着をもって、選手、ギャラリーともども締め切りだからね（もう今からじゃ間に合わない!?）。そんなワケで、優勝するのはやっぱりシャルロットなのか？それとも…？キミの目で確かめろ！

優勝者から3位までの賞品はNEO・GEO-CDだ!!

※ソフトも何種類か用意する予定です。

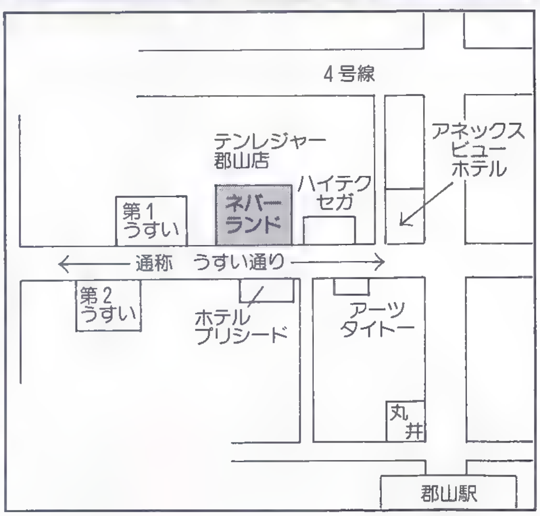


8月の㋘屋宅配便

さーて、またまたやってきました㋘屋宅配便！今回は福島県の郡山と会津若松で行うぞ。みんなもふるって参加してくれ。待ってるぞ!!

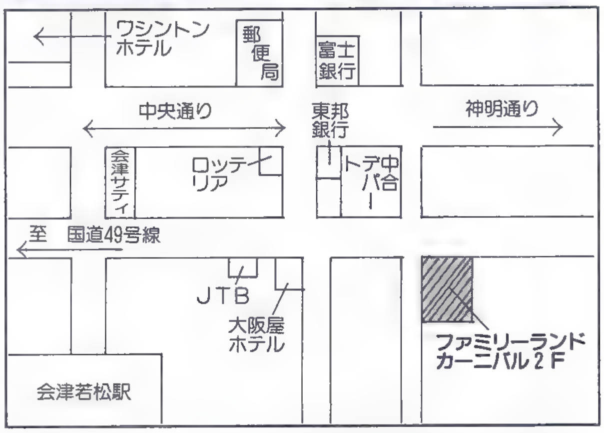
8／6（郡山）・7（会津若松）開催
両日とも　午後1時スタート
内容・㋘屋出張販売
・ヴァンパイアゲーム大会
各店30人のお客様とゲーメスト編集部員とのバトル
・記念撮影
・参加方法は各店頭にお問い合わせください。

郡山（8／6）



◀ネバーランド
郡山市中町7-16安積(アサカ)野ビル
TEL.0249-34-6684

会津若松（8／7）



▲ファミリーランドカーニバル
会津若松市中町3-53 ロイヤルプラザ2F
TEL.0242-28-2227

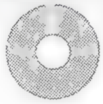
来店レンタル可
ローン取扱

通信販売 NEO·GEO 専科

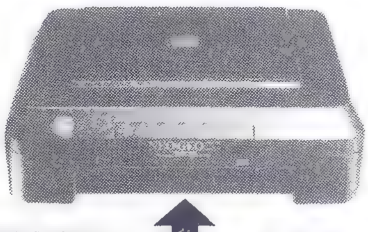
会員募集中
フリーダイヤルOK

NEO·GEO CD

アーケードクオリティ・ゲームマシン「ネオジオCD」



で遊ぶ



同時ソフト
24タイトル＋&

9月9日発売

定価49,800円➡激安保証

★業界1ロープライス保証にて
予約受付中!!

※ロープライス保証は通販業界１の低価格（総金額・すべて込みの価格にて）を保証して予約を受付するサービスです。（限定表示等は対象外となります。）

予約のお客様から抽選で3名様に無料プレゼントいたします。

新品6,300均一（中古5,300）		新品7,300均一（中古6,300）	
ナム1975	スラッシュラリー	ファイヤースープレックス	龍虎の拳
ミューティションネーション	クイズ大捜査	ワールドヒーローズ	ロボアーミー
サイバーリップ	リーグボーリング	みなさまのおかげさまです	ザ・スーパースパイ

トップハンター	ぐるりん	スーパーバレー'94	ファイトフィーバー
定価28,000➡24%OFF ￥21,539	7月上旬発売予定受付中	好評予約受付中	好評予約受付中

ソフトオール23%OFF以上（運賃1部負担金500円ですので実質25%OFF以上です）・税別

激安キャンペーン

龍虎の拳2
定価29,800➡58%OFF
新品 ￥12,800
（税・送料500円）

ワールドヒーローズ2 JET
定価29,800➡34%OFF
新品 ￥19,800
（税・送料500円）

ファイターズヒストリーダイナマイト
定価28,000➡37%OFF
新品 ￥17,800
（税・送料500円）

NEO·GEO初心者の方へ 超特価中古ソフト

餓狼伝説2	2,980円
龍虎の拳	4,980円
龍虎の拳2	9,800円
餓狼伝説SP	9,800円
サムライスピリッツ	9,800円
ミラクルアドベンチャー	8,300円

その他中古ソフト激安販売中

★表示価格よりさらに安くなる場合有りますのでTELで確認して下さい。

激安キャンペーン

ミラクルアドベンチャー
定価25,000➡
新品 ￥9,800
（税・送料500円）

希少ソフトコーナー

フライングパワーディスク
定価25,000
➡新品 ￥19,000

ゴーストパイロット
定価19,800
➡新品 ￥9,300

新作発売日着
予約は1年前より受付
送料500円のみ

〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98（名鉄柏森駅すぐ）

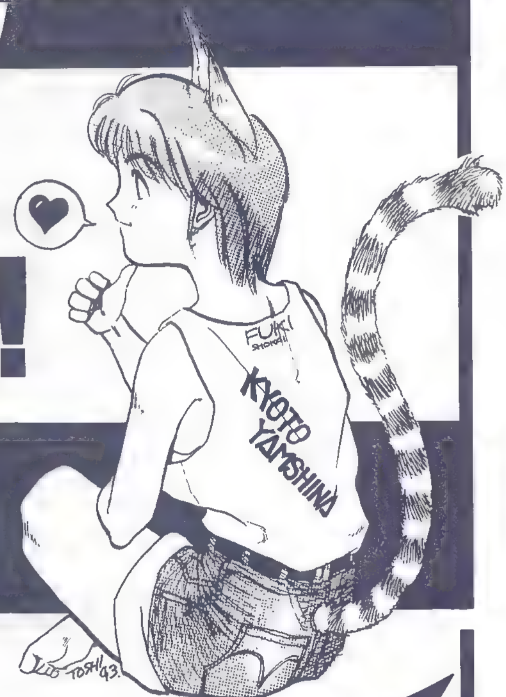
マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

CD・ビデオもたくさん扱ってるよ!!

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

イメージファイト	¥9,000
海底大戦争	¥48,000
フック	¥18,000
ブレイゾン	¥3,000
マジカルクリスタル	¥8,000
スーパーストII	¥95,000
ストII	¥9,000
ストIIダッシュ	¥13,000
ストIIダッシュターボ	¥28,000
バース	¥25,000
マッスルボマー	¥50,000
クォース	¥7,000
サプライズアタック	¥6,000
パンクショット	¥5,000
ヘクシオン	¥5,000
ファイナライザー	¥8,000
サイバトラー	¥18,000
ソルダム	¥18,000
ビッグストライカー	¥23,000
ファンタズム	¥18,000
ゼロチーム	¥45,000
テトリス	¥23,000
フラッシュポイント	¥10,000
レッスルウォー	¥15,000
モンスターレア	¥15,000
カダッシュ	¥12,000
スラップファイト	¥8,000
龍神	¥18,000
ダブルドラゴン	¥9,000
S.T.G.	¥3,000
ガンネイル	¥18,000
レッスルフェスト	¥3,000
ボンジャック	¥15,000
雷牙	¥12,000
ダイエットゴーゴー	¥10,000
デスブレイド	¥12,000
ナイトスラッシャーズ	¥35,000
バルダーダッシュ	¥12,000
ファンキージェット	¥12,000
ワンダープラネット	¥8,000
ゼロウイング	¥10,000
ドギューン	¥20,000
ナックルバッシュ	¥18,000
ヴィマナ	¥15,000
フィグゼイト	¥18,000
V・V	¥25,000
F／A	¥22,000
エメラルディア	¥25,000
ドラゴンセイバー	¥60,000
ウルトラマン	¥3,000
機動戦士ガンダム	¥10,000
マクロス	¥23,000
ターボフォース	¥15,000
タオ体道	¥15,000
ハットリス	¥3,000
パイプドリーム	¥3,000

今月の超目玉

タントアール………… ¥9,500
おいしいパズルはいりませんか………… ¥4,500

シュマイザーロボ	¥30,000
アクロバットミッション	¥10,000
シュトラール	¥12,000
ブラックハート	¥12,000
魔法大作戦	¥35,000
戦国エース	¥35,000

クイズ各種3000円より・業務用ネオジオソフト各種あります。

その他、多数値下げしました!!
ぜひ、TEL・FAXでお問い合わせ下さい！

大型ゲーム機、中古基板多数在庫有ります。
最新基板も有ります。TEL下さいネ。

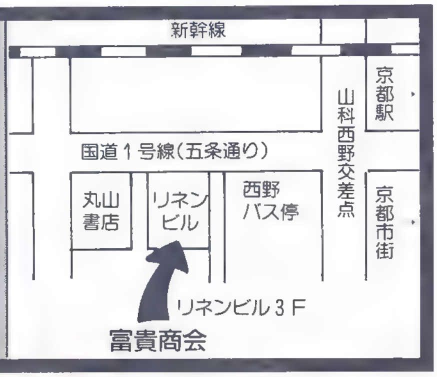
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先：京都信用金庫山科支店普通No462446 富貴商会 高橋靖和

営業時間
AM10:00〜PM7:00
日・祝日、第2・4土曜日定休

問い合わせ歓迎!!



BICKYES FRIDAY BATTLE

「ストⅡX金曜大会」

- ●3人1組1チーム。参加費は無料です。
- ●1チーム作れない場合はビッキーズの方でチームをまとめます。気軽に参加して下さい。
- ●ハメ、待ち有りのトーナメント形式。上位戦は100インチプロジェクター使用で迫力倍増。
- ●随時受付しています。どんどん参加してくださいな。

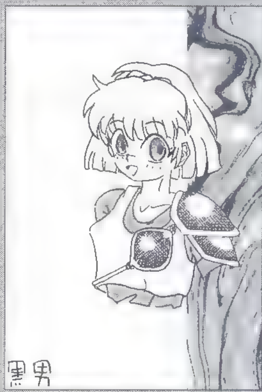
ストⅡXで月間最多抜き者を表彰します。詳しくは店頭で

- ●コミュニケーションノートが復活しました。
- ●只今店内に皆さんのイラストを展示中。持込み形式で随時受付中だよ。優秀作品にはビッキーズの広告に採用しちゃいます。
- ●週替わりテーマリクエスト台　好評設置中。毎週土曜日に内容が替わります。

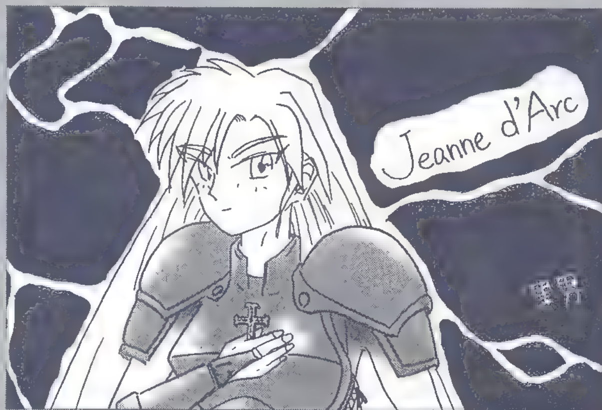
▶さらに毎週日曜日は「ヴァンパイア大会」開催決定!

●7／8、7／15の金曜大会Xデー優勝者にＢＩＧな賞品。なんとこの広告スペース1／4をそれぞれ進呈。君のお知らせがゲーメストにのってしまう!









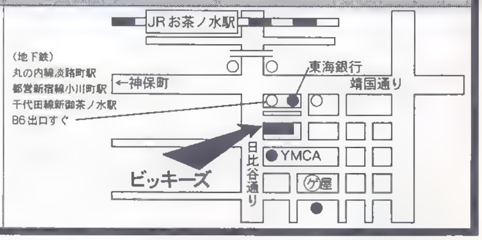
★只今Bickyesでは店内にてイラストボードと称するコーナを設置しています。まだ20枚程度ですが、30日発売号のみ今月のMVPとして4枚ほど広告にのせようと企画しました。今月は枚数も少なく独断でこの4枚と決まりました。4枚のうち3枚は同じ人で黒男さんです。もう1枚は、「わたけん」さんのジャックです。4枚とも上手で、その中でも「わたけん」さんのイラストは評判が良かったです。これからもイラストをどんどん募集していきたいと思いますので、よろしくお願いします。なお、イラストは店で描くことは出来ませんので、家で描いて店のポストに入れてください。どんな絵でもイラストボードに載せますので今後ともよろしくお願いします。イラストの大きさはポストカードと同一にしてください。

イラスト担当「まえゆう」でした

昔のゲームをやるなら…

Bickyes ビッキーズ

☎03-3294-5444
OPEN 10:00〜0:00
年中無休です。
〒101 東京都千代田区神田美土代町9
千代田21ビル地下1F
4月9日に店内改装しました



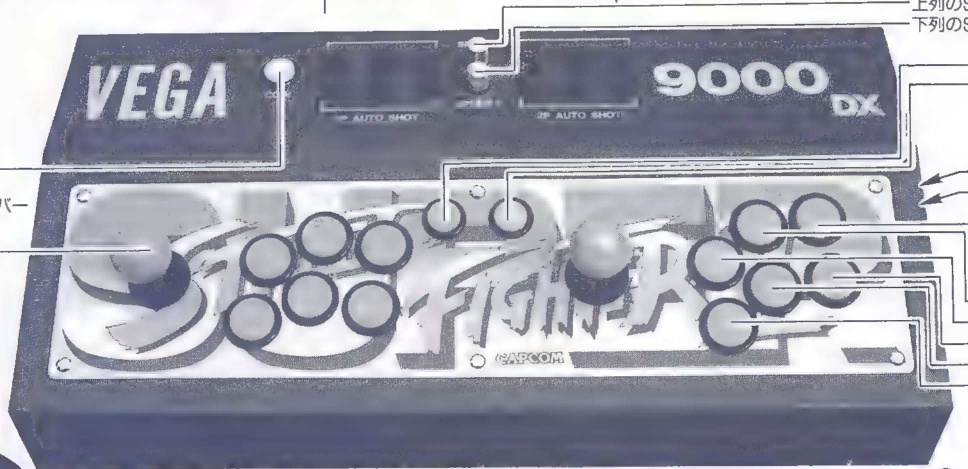
新発売!!

6ボタン全て使用(1P・2P両用) 家庭用NEOGEOケーブル ¥9,800

VEGA-9000DX専用　※トリガーボタン:自由にセットできます。※同時押しボタンOK。

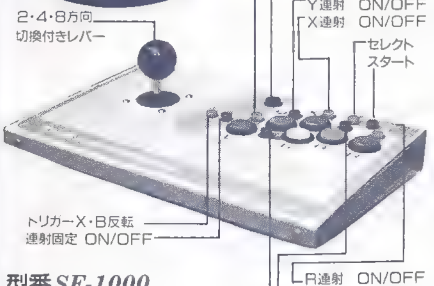
"VEGA-9000DX" 究極のコントロールボックス

¥53,000



※写真はスーパーストリートファイターⅡ専用パネルタイプです。

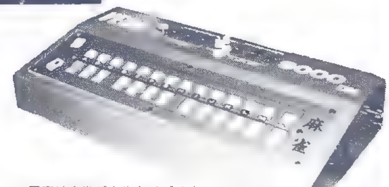
在庫大処分!



型番*SF-1000*

特価¥6,000(在庫限り)

- ■**VEGA-9000DX ヴァンパイアパネル仕様**
  新発売　▶¥53,000
- ■**VEGA-9000DX ターボパネル仕様**
  限定在庫処分　▶¥47,000　※数量に制限があります
- ■スーパーストリートファイターⅡに対応。
  (カプコンオリジナルスーパーストⅡ専用パネル使用)
- ■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用のジョイスティックとしても使用出来ます。



*写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン(6ボタン用)ケーブル	¥8,000
○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○Fコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
¥8,000(2P可)

新発売



★基板ニュース★

- ●スーパーストⅡX絶賛発売中。
- ●スーパーストⅡからスーパーストⅡXへの改造も受付中。
- ●エイリアンVSプレデター発売中。
- ●ヴァンパイア基板絶賛発売中。(ヴァンパイアカートリッジも発売中)
- ●その他新製品、中古基板多数あります。くわしくはお電話で。

SF用ジョイスティック　SF-1000の特徴

- ○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
- ○使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
- ○R・A・B・X・Y・Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
- ○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
- ○連射VRでスピードを変えられます。
- ○トリガーX・B反転することができます。
- ○デザインも刷新されました。

■全基板、格安にて販売中!!

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910　FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

VEGA-9000DX 取扱店
関西地区 ソフトランド 秀和 ☎06-649-7177

資料希望の方は、80円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

営業時間大幅変更

この度ドリームTocoでは、皆様の御要望に少しでもおこたえすべく営業時間を大幅に変更させていただきました。今後ともよろしくお願いします。

ショールーム営業時間　12：00～19：30(祝祭日を除く水曜定休)

TEL受付　10：00～19：30(土日祝祭日　12：00より)

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手2枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。

コントロールBOX
パナツイン
パナカスタム
Toco価格にて
販売中だょ～ん

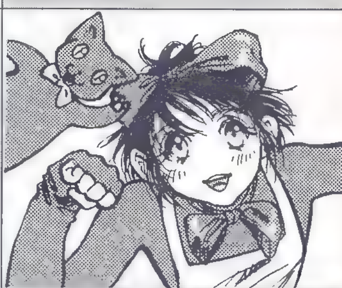
アイレム

R-TYPE LEO	18,000
イメージファイト	10,000
エアデュエル	8,000
ガンフォース	10,000
ぐっすんおよよ	25,000
剣豪	25,000
サンダーブラスター	18,000
最後の忍道	25,000
大工の源さん	18,000
ビジランテ	15,000

データイースト

トリオザパンチ	33,000
クルードバスター	18,000
カルノフ	15,000
キャプテンアメリカ	25,000
ジョー&マック	25,000
チェルノブ	42,000
ファイターズヒストリー	8,000
スーパーバーガータイム	8,000
ブレイウッド	18,000
ロボコップ	8,000

パネルを水平に固定する台¥4,500(セガのエアロパネル他を固定する台です)。他部品も多数そろえてあります。



タイトー

YES,NO心理トキメキチャート（F－Ⅱサブ）	1,000
クイズHQ（F－Ⅱサブ）	1,000
クイズクエスト（F－Ⅱサブ）	1,000
クイズ地球防衛軍（F－Ⅱサブ）	1,000
クイズ捕物帳（F－Ⅱサブ）	1,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!（F－Ⅱサブ）	1,000
プレビリアン（Pナシ）	2,000
USクラシック（Pナシ）	2,000
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	18,000
クイズクレヨンしんちゃん	10,000

その他

スーパー上海	28,000
アースジョーカー	12,000
オーマイガー	10,000
グランドクロス(新品)（Pナシ）	13,000
ダークミスト	35,000
ストリートスマート	4,000
サプライズアタック	8,000
クライムファイターズ2	20,000
コットン（システム16）	18,000
テトリス（システム16B）	8,000

ぶっとびコーナー

ブランディア	28,000
ガルメデス	8,000
タンクフォース	8,000
トンマ	8,000
ドラゴンブリード	8,000
ストリートファイター	25,000
マッドギア	7,000
クイズめくるめくストーリー（システム24）(PCB)	2,000
クイズ廊下に立ってなさい（システム24）(PCB)	2,000
クイズ宿題を忘れました（システム24)(PCB)	8,000
バーニングライバル	34,000
ウォーリーを探せ（Pナシ）（システム18）	3,000
ファイナルラップ3（Pナシ）	3,000
ストリートファイターⅡダッシュターボ	18,000
クイズ魔Q大冒険	5,000
麻雀カメラ小僧（ロイヤル2ハーネス）	2,000
麻雀競馬王	10,000
麻雀遊戯	7,000

テクノスジャパン

コンバットライブス	4,000
ザインドスリーナ	18,000
ダブルドラゴン	4,000
ダブルドラゴンⅡ	5,000
ダブルドラゴンⅢ	3,000
西遊降魔録	4,000
ドッチボール部	5,000
熱血硬派くにおくん	10,000
変身忍者シャドーフォース	18,000
WWFレッスルフェスト	4,000

ネオジオカセット(MVS用)

龍虎の拳2	15,000
餓狼伝説スペシャル	10,000
サムライスピリッツ	10,000
ワールドヒーローズ2	3,000
龍虎の拳	2,000
餓狼伝説2	3,000
ワールドヒーローズ	2,000
キングオブモンスターズ2	3,000
餓狼伝説	2,000
キングオブモンスターズ	2,000

○通販（代引）システムOK！☎048-649-7650

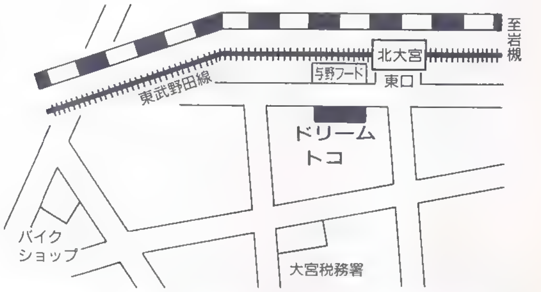
受付時間平日AM10：00より　土日祝祭日AM12：00より

○ショールーム営業ご案内

PM12：00～PM19：30(水曜定休、祝祭日を除く)

とことんやるなら ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市土手町3丁目203 TEL 048-649-7650



キミの部屋を10倍おもしろくする。

「ヴァンパイア」(ROM)カートリッジ販売受付中

カプコン

ヴァンパイア	新発売
スーパーストリートファイターⅡX	特価
スーパーストⅡX ROMボード	特価
スーパーストⅡX ROM交換受付中	
スーパーストリートファイターⅡ	特価
スーパーストⅡ ROMボード	特価
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	10,000
ストⅡダッシュターボ	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ソフト)	特価
天地を喰らうⅡ	40,000
ストライダー飛竜	85,000
マジックソード	30,000
チキチキボーイズ	28,000
ファイナルファイト	15,000
ワンダーⅢ	45,000
ロストワールド(P付)	118,000
虎への道	15,000
アレスの翼	20,000
ブラックドラゴン	25,000
クイズハテナ?の大冒険	2,000
クイズ殿様の野望	2,000

NEO GEO家庭用

NEO GEO本体	31,000
メモリーカード	2,000
ワールドヒーローズ2JET	特価

NEO GEO業務用

MV-1FZ(NEOGEOマザー)	特価
MV-1(中古)	特価
ワールドヒーローズ2JET	特価
餓狼伝説スペシャル	特価
F・ヒストリーダイナマイト	特価
龍虎の拳2	特価
サムライスピリッツ	特価
ニンジャコマンドー	7,000
ワールドヒーローズ	3,000
ワールドヒーローズ2	3,000
ラストリゾート	7,000
リーグボーリング	7,000
クロスソード	5,000
ASOⅡ	7,000
餓狼伝説	2,000
餓狼伝説2	2,000
ビューポイント	特価
F・パワーディスク(新品)	特価

その他多数

ナムコ

未来忍者	50,000
エメラルディア	10,000
スプラッターハウス	30,000
タンクフォース	10,000
メルヘンメイズ	45,000
パックランド	70,000
マッピー	38,000
リブルラブル	68,000
グロブダー	50,000
ワンダーモモ	90,000
トイポップ	120,000
ネビュラスレイ	特価

コナミ

極上パロディウス	特価
悪魔城ドラキュラ	特価
クライムファイターズ2	20,000
T.M.N.T.	12,000
新入社員とおる君	15,000
サーカスチャーリー	10,000
エスケープキッズ	20,000
エイリアンズ	32,000
トライゴン	25,000
サンダークロスⅡ	28,000
ファイナライザー	6,000
パンクショット	5,000

タイトー

メタルブラック	50,000
レイフォース	特価
ルナーク	18,000
ニンジャキッズ	18,000
デッドコネクション	18,000
クイズHQ	15,000
クイズ地球防衛軍	15,000
ゆうゆのクイズでGo!Go!	15,000
ダイノレックス	25,000
リターンオブインベーダー	12,000
地極めぐり	8,000
ニュージーランドストーリー	10,000
グレートソードマン	20,000
龍神	20,000
ハレーズコメット	12,000
中華大仙	5,000
ライトブリンガー	特価

セガ

ぷよぷよ(新品)	126,000
テトリス	10,000
コラムス	15,000
コラムスⅡ	6,000
グランドクロス	6,000
クラッチヒッター	10,000
レッスルウォー	5,000
タフターフ	5,000
エイリアンシンドローム	30,000
ムーンウォーカー	15,000
ブロクシード	8,000
シャドーダンサー	15,000
モンスターレア	8,000
ダークエッジ	特価
バーニングライバル	特価

データイースト

ファイターズヒストリー	10,000
デスブレイド	10,000
ダークシール	15,000
ダークシールⅡ	15,000
カルノフ	10,000
サイドポケット	3,000
ファイティングファンタジー	12,000

アイレム

R-TYPEⅡ	10,000
R-TYPEレオ	16,000
ガンフォース	10,000
エアデュエル	10,000
ギャロップ	5,000
イメージファイト	8,000
メジャータイトル	20,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	5,000
ムーンパトロール	30,000

テクモ

ファイナルスターフォース	18,000
ボンジャックツイン	20,000
雷龍	15,000
レジオネア	10,000
ジンジンジップ	18,000

バンプレスト

マクロスⅡ	15,000
SDガンダム	5,000
SDガンダムネオバトリング	12,000
ウルトラマン	3,000

ジャレコ

ソルダム	7,000
ファンタズム	6,000
天聖龍	6,000
サイバトラー	12,000
ビッグストライカー	18,000
64番街	18,000
エクセリオン	5,000
EDF	5,000

ビデオシステム

ソニックウイングス	14,000
闘袂ブレイザース	10,000
F-1グランプリ	3,000
F-1グランプリ2	7,000

UPL

ムスタング	8,000
シュトラール	7,000
タスクフォースハリアー	7,000
オメガファイター	7,000
アクロバットミッション	7,000

その他

雷電	25,000
雷電Ⅱ	特価
富士山バスター	10,000
テラフォース	5,000
セイブカップサッカー	25,000
ノストラダムス	18,000
ビッグファイト	20,000
戦国エース	32,000
チャタンヤラクーシャンク	22,000
ポラックス	3,000
レッスルフェスト	3,000
スーパースターズ	3,000
キース&ルーシイ	20,000
レディバグ	45,000
クイズ18禁	5,000
ストリートスマート	7,000
原始島	10,000
スカイアドベンチャー	15,000

麻雀

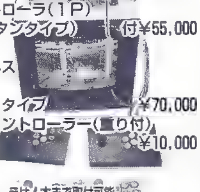
セーラーウォーズ	30,000
S・リアル麻雀PⅣ	90,000
S・リアル麻雀PⅢ	35,000
スーパー㊫版	30,000
とってもE雀	7,000
麻雀夏物語	5,000
大予言	5,000

下取りコーナー

スーパーストⅡ	相談
スーパーストⅡX	相談
ロストワールド(P付)	相談
イシターの復活	95,000
ファイネストアワー(ROM)	35,000
ワルキューレの伝説(ROM)	35,000
恋のホットロック	48,000
悪魔城ドラキュラ	40,000
サイコソルジャー	62,000
ドルアーガの塔	45,000

その他なんでも可

18インチハンドメイドモニター(中古) ¥43,000
コントローラ(1P)(8ボタンタイプ) 付¥55,000
電源
ハーネス
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー(重り付) ¥10,000



コントローラは4本まで取付可能
14インチモニター(中古)¥30,000もあります。

アイレム



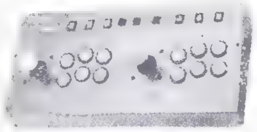
マドンナ 中古¥140,000

シグマ電子



AV-3000 ¥25,000
Σ6000 ¥13,800

KIC



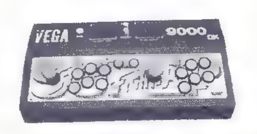
PANACUSTOM ¥34,000

KIC



PANA TWIN ¥38,000

ハッピー商会

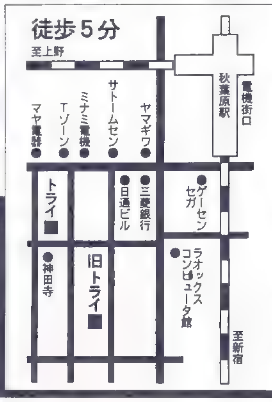


VEGA-9000DX ¥53,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000



株式会社 トライ

新住所 〒101 千代田区外神田3-10-5イサミヤ第3ビル2階
TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958

営業時間:10〜7時30分まで
日曜日は11〜6時まで
年中無休

※当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

8月の新刊

死にたい奴から寄ってきな！

龍か虎かと呼ばれたからは、
鉄の拳の折れるまで

ゲーメスト連載の、あの「龍虎の拳」が
GMコミックスになって帰ってくる。



[龍虎の拳]

作画／天獅子悦也
原作／石井ぜんじ

■極限流空手家リョウ・サカザキと、その親友ロバート・ガルシア。「龍虎」と恐れられる二人の前に、次々現れる異形の格闘家たち！

　ＳＮＫが世に送った対戦格闘ゲームの名作「龍虎の拳」を、異才天獅子悦也とゲーメスト編集長・石井ぜんじが究極のコミック化！

8月25日㈭発売

定価980円　Ａ5判

◆好評につき売り切れが予想されます。確実な購入のために書店にご予約を！◆


リョウ・サカザキの
死闘が再び始まる！
感動の第二部開始!!
龍拳再来!!
龍虎の拳2
TM
©SNK
FIGHT-1
画：天獅子悦也
助：石井ぜんじ

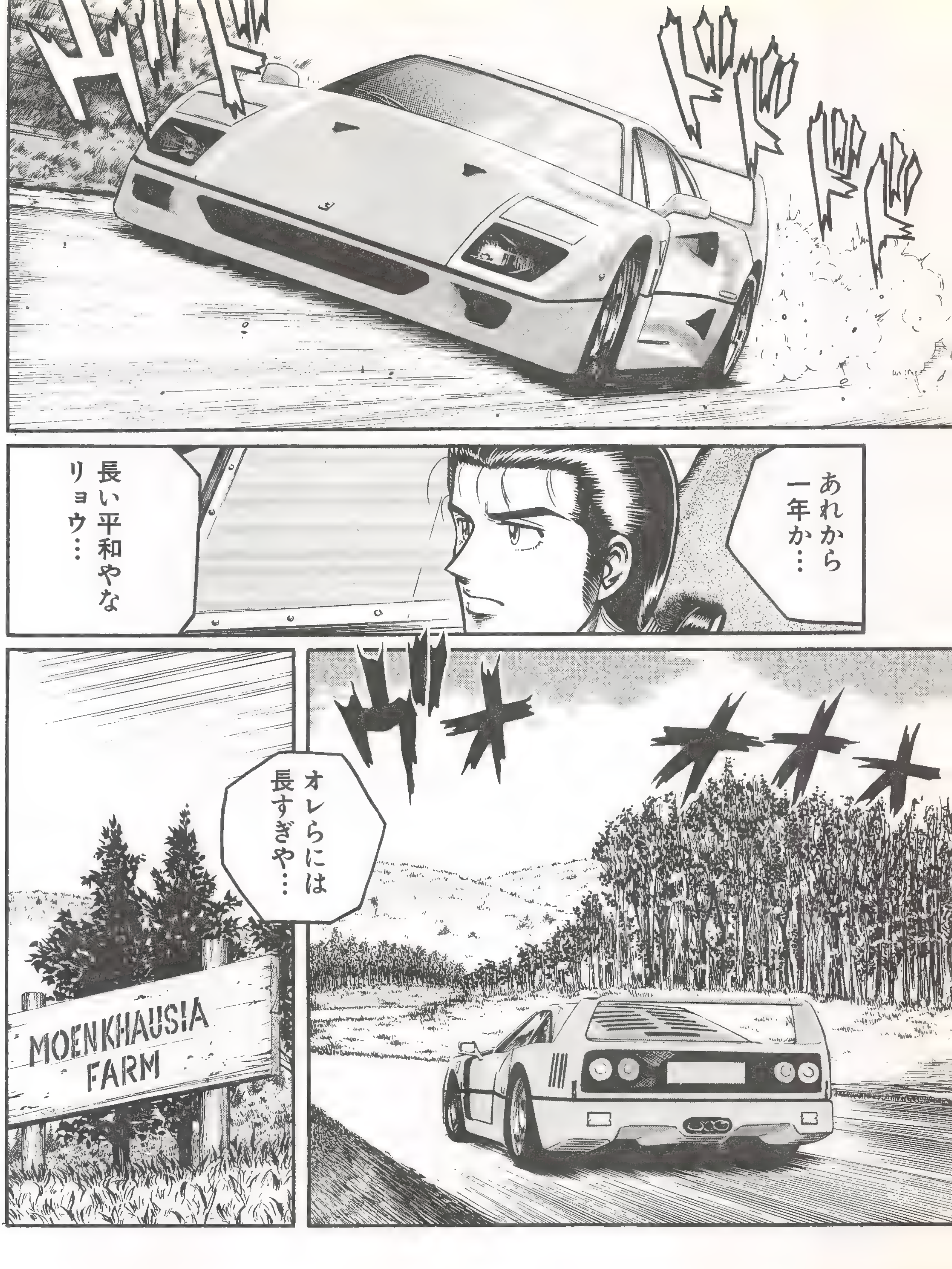

サバイバルシティ
カウスタウン——
謎の暴動事件から
一年が経った…
サウスタウンに再び闘いの予感が…
平和な日々は
忌しい事件を
忘れさせつつあった
……
KARATE
RYUJIN KAN
KARATE-DO
一部の者を
除いて……
龍神館
極限流空手
本部道場
「サウスタウンついに
銃規制法案施行」
……か
ダン
ばさ
市民を守るものは
市民自身の力
ちゅうわけか


格闘技ブームのおかげで道場が再建でけたんはけっこうなこっちゃけど…
……オス！ロバート先輩！
下段受けから投げの連係を教えてよ
バシッ
こないすんのやええか？
型通り動いたかて実戦の役には立たへんで
ガバァ！


すげえ…
オス…！でも極限流にない技ですね
中国拳法と柔術の組み合わせや
正統派とはちゃうけど強うなるには何でも取り入れるんや
お・ま・た・せ ロバートさん！
あかんよ ユリちゃん道場では靴ぬがな
ええ？だってこのスタイルで裸足はいやだわ
KARATE-DO。
師匠やリョウの留守に稽古したったてんで？弟子は先輩の言う事聞かな
似合わないかしら？
似合ってるけどそれとこれとは
ロバートは極限流の事となると真剣なのね



ゲーメストで好評連載された人気格闘コミックが早くも単行本で登場！原作／石井ぜんじ、作画／天獅子悦也「龍虎の拳」は980円で8月10日に発売!!


あれから一年か…
長い平和やなリョウ…
オレらには長すぎや…
MOENKHAUSIA FARM


ロバート!
修業は進んでいるようやなここまで気を感じるで
おまえの気も感じたぜロバート…
格闘大会の出場招待か…
KING of FIGHTERS
この手の招請(オファー)は多い
だが出る気はない
はァーまたか
おまえこの一年何の大会にも出ェへんやないか
武道家は自分自身を完成させるために修業する
大会で勝つためじゃない


自分はそれでかめへんか知らんけど世の中それほど甘ないで
多くの格闘家の目標や…！出場するべきなんやリョウ！
リョウ・サカザキとゆうたら今や不倒王Mr・カラテを倒した伝説の男や
ロバート…
正直にゆうわもうええ頃合いやろ
今回も出場せんいうんやったらしゃあない今この場でオレの拳を受けてみんか？お互い修業の成果を試そうやないか
フッ…実はなオレも おまえとの対戦だけはしてみたかったのさ…



現在もコミックゲーメストで連載中の熱血格闘コミックが遂に発売！貴城輝「豪血寺一族 壱」は980円で8月10日に発売!!


パワーと
スピードが
ついとるな
さすがは
正統派極限流や！
かなり
異種格闘技戦を
こなしたな！
まさに変幻自在
！
けど
正統派だけに
読めるで！

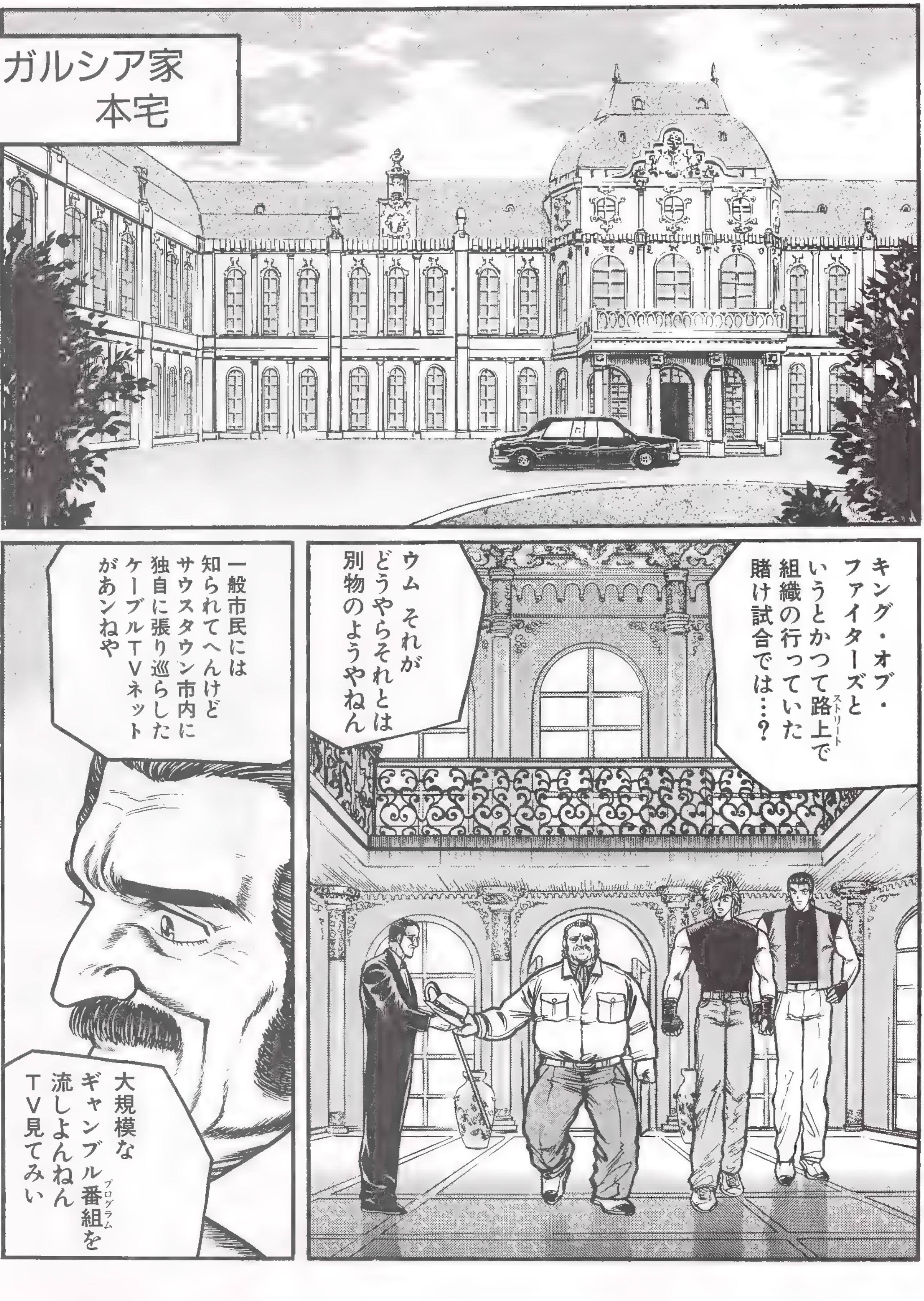


ガッ
ガッ
ザッ
だが多くの
格闘技を吸収
しすぎ正統派
とはいえん!
強うなるためや!
正統派のおまえに
挑戦するには
あらゆる可能性に
かけたんねん!
ズバッ
格闘家は
修羅の道…!
ガルシア財閥の
後継者のおまえが
なぜそこまで…
オレはただの
エエシのボンやない!
極限流空手家や!
はあ
はあ
はあ
はあ
ぜぇ
ぜぇ
ぜぇ
マ…なんや
互いに互いを
ウラヤマシ
思てるから
は
は
つきあいも
長なんねやろな
フッ…
まったくだ
は一
は
は一



夏の暑さもふっとばす男！
石井ぜんじ編集長にお便りを

〒101東京都千代田区内神田1－11－4藤吉ビル3F
㈱新声社ゲーメスト「龍虎の拳2」励おた係まで



新章突入で更にペンがさえる！
天獅子悦也先生に熱いお便りを!!

〒101東京都千代田区内神田1－11－4藤吉ビル3F
㈱新声社ゲーメスト「龍虎の拳2」励おた係まで



パ
賭け金募集の予告(プレビュー)や
The King of Fighters
第一回キング・オブ・ファイターズ開催！
コミッショナーが招請状を発送済のシード選手…つまり優勝候補紹介です
これは…この出場者は…
RYO SAKAZAKI
ROBERT GARCIA
JACK TURNER
TAKUMA SAKAZAKI
BETTING!!
NOW GET THE CHANCE
MICKEY ROGERS
KING
TEMJIN
EIJI KISARAGI
やつら…！サウスタウンに帰ってきたのか!!


乱入者歓迎！乱入者はその瞬間に出場者と認めます
オレは出場した憶えはないぞ！
オレかてこないな騒ぎになってるとは知らへんかったワ
対戦から逃げた格闘家はこの町では生きてゆけません！最強の人間がついに決定するのです！
極限流への問答無用の挑戦状ゆうワケやこれは
コミッショナーは第一試合にテムジンVSリョウ戦を組みました！
なに!?
賭け金の申し込みは次の番号へ…
極限流道場だ！この映像はライブだぞ!?
やばいで！今道場で師範代しとんのはユリちゃんや！
KARATE
KAN



次号、ユリとテムジンの激突必至!!

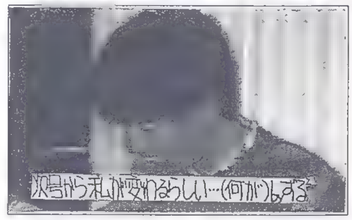
TO BE CONTINUED…


月刊コミック
ゲーメスト
9月号
8月19日金発売
定価・550円
夏休みの最終ステージを完全燃焼でクリアせよ!
夏だ!モアイだ!お菓子がうまい!
コナミの歴代人気ゲームを自らパロった、おたのしみシューティング『極上パロディウス』がついに御目見得!
極上パロディウス
1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
極上初登場!
[岩尾奈美恵]
キャプテンアリス、ウイングハーフでおなじみの
岩尾せんせがリターンズ!
ゲーメストを抜いたぞ!ニューゲーム大スクープ!!
ファイターズヒストリーダイナマイト
『津雲幻一郎』
デコゲーファン待望
ファイターズヒストリーダイナマイト
ついにコミゲ登場!
しばき倒して気絶させたれ!
[アンダーカバーコップス] 古葉美一
[究極戦隊ダダンダーン] 伊藤霊一
[キャプテンコマンドー] 戸橋ことみ
[CONTINUE?] ひさの瑠珈
[速攻生徒会] 小川雅史
[豪血寺一族] 貴城一輝
[海底大戦争] 夏元雅人
[餓狼伝説2] MONDO 恵
[魔法大作戦] 竜騎兵
[SSディッガー] 都築和彦
[出たな!!ツインビー] 吉崎観音
[ワールドヒーローズ2] 雑君保プ
[MESTRALな人々] 塩原利康
[スーパーストII 4コマ]
[第13回ゲーパロ4コマグランプリ]
第3回
コミゲ大賞
大発表

やけどしそうなこの3本!!

WORKS THE MEN

DISC BOX



ずるずる

長期予報では、今年の夏は昨年と反対で猛暑が続いているが、暑いことはそれはそれでいいかもしれないけど、逆にお米が足らないなんてことになったらねえ。やはり夏は暑いのがいいのかもしれない。暑けりゃクーラーのある部屋に逃げ込めるしね。今年こそは夏ならではのスポーツをやってみたいと思うのだが、そんなヒマがある？

今月の新作情報

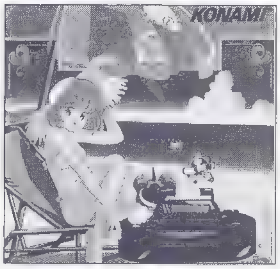
ストリートファイターII オリジナルサウンドトラック



1994年8月1日発売
ソニーレコード
CD：SRCL-2937
価格：¥2800(税込み)

全国洋画系で公開されているアニメ映画「ストリートファイターII」のオリジナルサウンドトラックが発売される。音楽監督には小室哲哉氏、鳥山雄司氏を迎え、篠原涼子さんが歌う主題歌と、元ユニコーンのギタリスト、手島いさむ氏のバンドによる挿入歌、そしてアルフライラによる挿入歌を含めた全12曲を収録。これに加え、ボーナストラックとして、スーパーストリートファイターIIXで登場する「ゴウキ」の曲も入っている。

ウィンビーのネオシネマ倶楽部2 ～パラダイス編～



1994年8月5日発売
キングレコード
CD：KICA-7642
価格：¥3000(税込み)

ウィンビーちゃんが帰ってきた。大好評の「ウィンビーのネオシネマ倶楽部～エバーグリーン編～」に続くシネマチックサウンド第2弾なのだ。コナミのサウンドからおなじみの曲が10曲選ばれ、その10曲を光田健一氏が素敵にアレンジしてくれている。企画、選曲、ピアノ演奏は前回に引き続きWINBEEが担当。心優しいピアノの旋律やストリングスの響きが夏をさらに盛り上げてくれるはずだ。コナミファン必聴の1枚だぞ！

國府田マリ子の Radio Canvas VOL.1



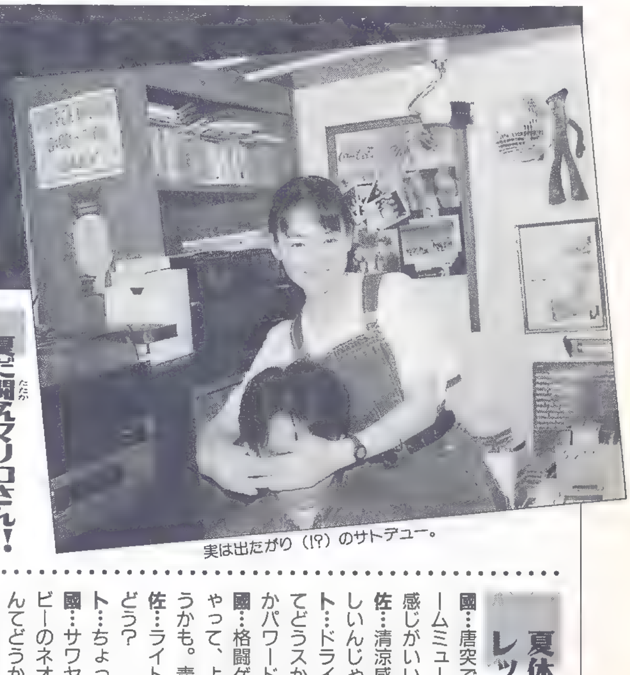
1994年8月5日発売
キングレコード
CD：KICA-7643
価格：¥2800(税込み)

「届けたい。私のまんまのWAVEをキャッチしてくれるすべてのハートへ…」がキャッチフレーズのマリ子さんが贈るリアルラジオCD。どんぶり島のFM局「db-FM」を舞台に文化放送の絶好調番組「ツインビーPARADISE」とラジオ大阪の「國府田マリ子のゲームミュージアム」のスペシャル版を収録している。ミニフォト集まで付いているこのCDは、マリ子ファンならもってなきゃいけない1枚だぞ！

國府田マリ子の GAME MUSEUM

司令　國府田マリ子
副官　佐藤ディレクター
兵卒　トロッコ松川

第6話「血戦!! 冥王島だマリ子さん」の巻



実は出たがり(!?)のサトデュー。

夏だ闘えマリコさん!!

國…はい、ご機嫌いかがですか？國府田マリ子です。
佐…この号が出るころにはワールドカップも終わって、スペイン優勝しているだろーなぁフフフフ（多分）。
ト…ドイツがつつがなく連覇してますよハハッ（多分）。
佐…ト…ムッ!!
國…私は最近極上パロとデイトナUSAやってます。ぐっすんおよよが消えちゃったのが悲しいですけど…。
　さて、今回もヒットチャート解析、行ってみましょう。
佐…おっ、デイトナUSAがついにトップを取ったね。格闘モノの作品以外が1位になるというのはここ最近珍しい現象だな。
ト…と、ときめきメモリアルも（ガスッ!!）あっっ!!
國…？　あ、右の写真で私が目隠ししてる人が最近一部で話題になってる佐藤ディレクター（通称サトデュー）です。編集部には「顔が見たい」というハガキが来てるそうで。

夏休みだ!! レッツサマバケ!!

國…唐突ですが、夏に聴くゲームミュージックってどんな感じがいいのかな？
佐…清涼感のあるヤツが好ましいんじゃないかな。
ト…ドライブゲームの曲なんてどうスかね。アウトランとかパワードリフト。
國…格闘ゲームの曲は燃えちゃって、よけい熱くなっちゃうかも。青春の汗をかこう!!
佐…ライトブリンガーなんてどう？
ト…ちょっと重いっスけど…。
國…サワヤカ感なら、ウィンビーのネオシネマ倶楽部2なんてどうかな。おすすめ。
ト…ときめきメモリアルCDで現実逃避して夏の日々を送るとか…（バキス!!）あう!?
國…？？　と、いうわけで今回はチャート解説（？）をお送りしました。
佐…あー、夏休みじゅうにFⅥ終わらせないと。
ト…今年も夏は終わりだ(泣)。
國…では皆さん、楽しい夏休みを送ってくださいね。8月5日発売の「ラジオキャンパス」もよろしくね♥

	6/5 OA	6/12 OA	6/19 OA	6/26 OA
1	ワーヒー	ワーヒー	ツイパラV	DAYTONA USA
2	ツイパラV	DAYTONA USA	ときめき	ツイパラV
3	レイフォース	ツイパラV	ワーヒー	ときめき
4	ツイパラ5	ツイパラM	ツイパラ5	ワーヒー
5	ツイパラM	レイフォース	DAYTONA USA	ツイパラ5
6	FF 6	エクスプレス12	ツイパラM	ツイパラM
7	DAYTONA USA	ナムコ　12	FF6	ライフォース
8	餓狼	ライトブリンガー	レイフォース	餓狼
9	龍虎2	FF6	餓狼	ライトブリンガー
10	ライトブリンガー	餓狼	ナムコ　12	FF6

ツイパラ…ツインビーパラダイス（V…ヴォーカルバトル編　M…MUSIC-BOX　5…VOL　5）ワーヒー…ワールドヒーローズ2ジェット　ナムコ…ナムコGMエクスプレス　餓狼…ガロスペイメージアルバムI　ときめき…ときめきメモリアル

Brand New & Best10

TOP10 6/16～6/30 ㋖屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1位	―	66	餓狼伝説スペシャルイメージアルバムPART2	PCCB-155	2500円
	2位	2	23	デイトナUSA	TYCY-5392	3000円
	3位	1	15	ワールドヒーローズ2JET	PCCB-148	1500円
	3位	―	15	ツインビーPARADISE Vol.6	KICA-7638	2800円
	5位	4	14	レイフォース	PCCB-153	2000円
	6位	6	11	魔法大作戦	GCD-3	1800円
	7位	3	9	リッジレーサー	VICL-15025	1500円
	7位	5	9	ギャラクシアン³プロジェクトドラグーンシアター6	VICL-15026	1500円
	7位	―	9	餓狼伝説スペシャルイメージアルバムPART1	PCCB-152	2500円
	7位	―	9	戦国エース	GCD-1	3000円
ビデオトップ10	1位	1	157	スーパーストリートファイターⅡX	GV-9	7000円
	2位	―	17	ワールドヒーローズ2JET	PCVP-11450	4800円
	3位	3	11	龍虎の拳2	GV-8	6800円
	4位	5	6	サムライスピリッツ	GV-4	7000円
	5位	5	5	餓狼伝説スペシャル	GV-6	7000円
	5位	7	5	龍虎の拳2（ポニー）	PCVP-11437	4800円
	7位	2	2	バーチャファイター	TYCY-5001	3800円
	7位	5	2	グラディウスⅢ	KIVE-12	6500円
	7位	―	2	ストリートファイター	V35X1653	3378円
	10位	―	1	ファイナルファイト	GV-1	7800円

CD&ビデオトップ10

今月の総評

今回のCD、ビデオの順位、ややバラけたようだ。

どちらも強力なタイトルがリリースされたためであるが、それでもトップを守ったビデオ編のスーパーストⅡXはやはりすごい。今回もぶっちぎりで1位をキープしている。

CD編は、今もなお人気の高い餓狼SPが力を発揮。

真夏の暑さに負けない熱い争いが今後期待できそうだ。

CD編

さすが餓狼SPといったところ。続編の話はないがこのタイトルでCDはまだ売れる。

先号の1位をのけて2位なのはさすがSEGAのドライブゲームといったところか。

ツイパラも負けずに3位。

予想通り、長期間ランクインをしているレイフォース。



餓狼SPイメージ2

曲がいいし、ゲームもいいからまだまだいけそう。

ドーンと落ちてしまったリッジレーサー。「2」の発売で巻き返しは可能か。

こっちもまだまだ、餓狼SPのパート1。パート2の影響で再びランクインしている。

そして戦国エース。また、いやこれが最後になるかも。

ビデオ編

トップのタイトルはまだ当分は変わらないかも。かなり強力といっていい状態だ。

新作の2位。しかしこの数値。前作と比べると力不足か。

以下は最近の人気格闘が入ってきているが、そのタイトル数は、少し前に比べると少ない。夏以降、格闘がいくつか出るようなので、それ次第では、大乱戦になることも。となると、発売元は超多忙になることは間違いなしだ。



スーパーストⅡX

インフォメーション

夏休みに突入しているだけあってイベント中心の記事構成になった。関係ないけど、今回もプレゼントがあるぞぉ！

最新ハード・ゲームが集合！'94ゲームザウルス

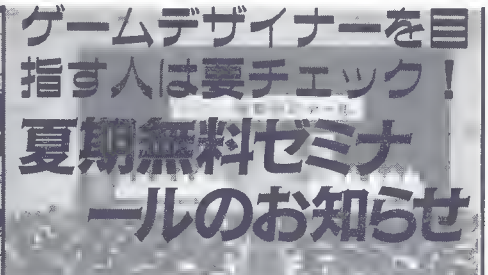


たくさんの子供たちにテレビゲームの楽しさを伝えたい…そんな思いからスタートしたゲームザウルス。今年で5回目を迎える今年も、名古屋・吹上ホールで8月20日、21日に開催される。

この種のイベントとしては、初めてハードメーカー各社の協力を得ているため、次世代機が多数展示される予定。最新ゲームもプレイできるから、ソフトを買うときの参考にしよう。また、出展各社のゲーム大会があり、入賞すれば豪華賞品がもらえるぞ。ゲーム好きな人は1日中楽しめるイベントなのだ。

会場：吹上ホール（中小企業振興会館）
Tel052-735-2111
入場料：前売　500円
　　　　当日　700円
お問い合わせ：中京テレビ放送事業部　Tel052-832-3311

ゲームデザイナーを目指す人は要チェック！ 夏期無料ゼミナールのお知らせ



7月15日号の記事、ビデオゲーム業界就職特集の専門学校紹介で掲載されていた東京アニメーター学院が、8月24日（水）に夏期無料ゼミナールを開催する。

このゼミナールで①アニメ、声優、ゲームデザイナー、マンガなどの各業界の現状　②各科の就職状況　③漫画家・声優・イラストレーターのデビュー　④東京での学院生活　⑥在学生・卒業生からのアドバイスなどが予定されている。①に挙げた業界を目指す人には、耳寄りな情報を聞くことができるのだ。

参加したいな〜って思った人は往復ハガキに、住所・氏名・年齢・参加人数を書いて8月18日（木）までに事務局に送ろう。折り返し、入場券と会場案内図が送付されてくる。ちなみに定員は500名で、15歳以上（父母同伴可）なら誰でも参加できるぞ。

お問い合わせ：東京アニメーター学院　'94夏期ゼミナール事務局　Tel03-5276-1511

セガがCG映像制作で協力したSFドラマが放映中

7月22日からおもにNHK教育テレビで、SF長編ドラマ「木星脱出作戦」が始まっているのは知っているかな？ 西暦2000年の木星の衛星イオを舞台に主人公の少年少女たちが、この星からの脱出を通じて成長していく過程を描いたスペース・アドベンチャー・ドラマ。じつはこのドラマの中で、セガが制作したCGが実写との合成で使われているのだ。

今まで放映されたものを含め使われた映像は、格闘ゲーム・バーチャファイター、アメリカのCGシンポジウムに出品して高い評価を受けたモーションライドマシン「AS－1」用ソフトMEGALOPOLICE、そのほかドラマ用に制作されたCGシークエンスなど多数登場する。

もう5回まで放送は終わっているけれど、残りの放送日は以下の通りだ。

第6回〜9回　8月1日(月)〜8月4日（木）
NHK教育テレビ　18：30〜18：55
第10回〜12回　8月8日(月)〜8月10日（水）
NHK教育テレビ　18：30〜18：55

夏休みは大分でバーチャル体験だぁ!

大分県日出町にあるテーマパーク「ハーモニーランド」で7月21日(水)から8月31日(火)の約1カ月間、夏休みスペシャルイベントとして『バーチャル・ワンダー・ドーム』が開催中だ。

このイベントは4つのゾーンに分かれていて、1つ目はリアルな映像で構成された水族館などがあるバーチャルアカデミックゾーン。2つ目はセガの大型体感マシン『AS-1』やレーザーガンでの銃撃戦が楽しめる『レーザータッグ』などがあるバーチャルアドベンチャーゾーン。3つ目はハローキティの松本が作れてしまうソフトやパソコンセミナーなどが楽しめるパソコンアミューズメントゾーン。最後に体感アミューズメントマシンで構成されているバーチャルゲームゾーンと、行けば1日中は楽しめそうなイベントだぞ。料金は表を見てちょ。

チケットの種類	大人	中人	小人
	18歳以上	中・高生	4歳〜小学生
バーチャルワンダードーム　単独券	1200円	1200円	800円
セットウエルカム	2300円	1800円	1100円
セットパスポート	3800円	3200円	2800円

バーチャルワンダードーム　単独券〜バーチャルワンダードームにのみ入園できます。
セットウエルカム〜バーチャルワンダードームと、ハーモニーランドに入園＋園内の無料ショーが楽しめます
セットパスポート〜バーチャルワンダードームと、ハーモニーランドに入園＋園内の無料ショー＋アトラクションすべてが楽しめます。

FF(ファイナルファンタジー)でお馴染みの天野喜孝の個展開催

独特な曲風で根強いファンを持つ天野喜孝。彼の個展「天野喜孝展ーファイナルファンタジーの世界」が、有楽町阪急百貨店8階ギャラリー(有楽町マリオン)で開催される。期間は8月5日(金)〜17日(水)で木曜日は定休。ちなみに入場料は無料。8月7日(日)、14日(日)にはサイン会があり、両日とも午後2時より先着100名まで受け付けているぞ。なお、同時期に画集「ファイナルファンタジー天野喜孝 JAPAN」が3000円で発売予定。

『天外魔境』ファン必聴!「〜風雲カブキ伝Ⅱ」のドラマCDのVol.2が発売中

PC-EngineのスーパーCD-ROMのRPG『天外魔境　風雲カブキ伝』でカブキ団十郎を主人公にしたドラマCDシリーズ(Vol.4まで発売予定)の第2弾「風雲カブキ伝アメリケン異聞〜カブキ、アメリケン上陸ー大陸横断鉄道騒動記」が発売中だ。

ジェロイーモにかどわかされた(要は誘拐された)レイナ姫らを救出するため、隠密にアメリケンに飛んだカブキ(ここまではVol.1のお話)。カブキはニューヨークの素晴らしさに、すっかりおのぼりさん化。そこでカブキは、ニューヨークタイムスの女性記者・エリカと知り合う。そして、彼女がカリフォルニアに取材に行くとかこつけて、本来の目的を忘れたカブキは彼女と行動を共にするのであった。こうして大陸横断鉄道の大騒動が始まったのだ。声優陣は、主人公のカブキに山口勝平、レイナ姫に横山智佐、エリカに天野由梨など有名どころを起用している。

このシリーズのストーリーは、本来『風雲カブキ伝Ⅱ』としてゲーム化されているところ。しかし、『天外魔境Ⅲ』との開発などといった諸事情によりドラマCDとして発売されているわけ。しかし、独立した外伝でなく、このドラマに登場する新キャラクタ、のイメージはゲームへそのまま受け継がれる。だから、『〜Ⅲ』をぜぇーたい買おうと思っている人に、このCDをオススメするぞ。



ふとっぱらなNECアベニューさんのご好意により、CDドラマ『風雲カブキ伝 Vol-1&2』をセットで3名様にプレゼント。欲しい人は166ページのプレゼントコーナーを読んでちょ。

CDドラマ天外魔境②
「天外魔境風雲カブキ伝　アメリケン異聞〜
カブキ　アメリケン上陸!ー
大陸横断鉄道騒動記」NACL-1160　2800円(税込み)

●天野喜孝『ファイナルファンタジー天野喜孝画集JAPAN』(3000円)はゲ屋東京/大阪両店でも販売するぞ!!来てネ。

翌日商品がおてもとに

株式会社ロータスプレス LOTUS PRESS

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

商品代金と商品の引き替えシステム

アーケード基板から家庭用ゲームソフトまで豊富な在庫

ほんの一例

■カプコン

1942	8,000
1943	12,000
1943(改)	12,000
マッドギア	8,000
ストリートファイターⅡ	8,000
ストⅡダッシュ	10,000
ストⅡダッシュターボ	19,000
スーパーストⅡ	59,000
スーパーストⅡX	139,000
スーパーストⅡ(ソフトのみ)	25,000
キャプテンコマンド	29,000
チキチキボーイズ	29,000
ザキングオブドラゴンズ	29,000

■タイトー

レイフォース	79,000
ライトブリンガー	75,000
メタルブラック	39,000
カダッシュ	8,000
プランディア	12,000
ニュージーランドストーリー	12,000
ダイノレックス	25,000

■バンプレスト

戦国エース	35,000
マクロス	26,000
マクロスⅡ	16,000
ウルトラマン	5,000
SDガンダム	5,000
ウルトラマン倶楽部	7,000
機動戦士ガンダム	13,000
SDガンダムネオバトリング	12,000
ドラゴンボールZ	39,000

■コナミ

究極戦隊ダダンダーン	58,000
バイオレントストーム	39,000
ミスティックウォリアーズ	35,000
メタモルフィックフォース	38,000
マーシャルチャンピオン	29,000
G.I.ジョー	28,000
サンセットライダーズ	28,000
エイリアンズ	23,000
X-MEN	25,000
ガイアポリス	19,000
XEXEX	22,000
サンダークロス	16,000
サンダークロスⅡ	18,000
トライゴン	17,000
グラディウスⅡ	19,000
グラディウスⅢ	23,000
クイズ学問のすすめ	3,000

■東亜プラン

タイガーヘリ	6,000
スラップファイト	6,000
飛翔鮫	6,000
究極タイガー	7,000
達人	8,000
達人王	19,000
フィクセイド	12,000
V-ファイブ	16,000

■ビデオシステム

ソニックウィングス	22,000
ターボフォース	16,000
F-1グランプリ	2,000
スーパーバレーボール	2,000

■ナムコ

スーパーワールドスタジアム'93	29,000
コズモギャングザビデオ	35,000
ドラゴンセイバー	39,000
ネビュラスレイ	59,000
ニューマンアスレチック	39,000
スプラッターハウス	22,000
エクスバニア	8,000
コズモギャングザパズル	7,000

■データイースト

ナイトスラッシャーズ	43,000
空牙	29,000
ファイターズヒストリー	13,000
キャプテンアメリカ	19,000
デスブレイド	13,000
ダークシール	12,000
ダークシールⅡ	15,000

■アイレム

海底大戦争	39,000
フック	26,000
アンダーカバーコップス	29,000
R-TYPEレオ	18,000
R-TYPEⅡ	10,000
剣豪	15,000
X・マルチプライ	12,000
ドラゴンブリード	8,000
イメージファイト	8,000

■その他

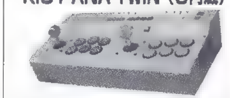
タントアール	17,000
ムーンウォーカー	15,000
雷電	23,000
富士山バスター	15,000
ワールドラリー	59,000
バトルクロード	29,000
ハイパーデュエル	30,000

この他基板は豊富に用意してあります。

※価格、在庫は変動することがあります。必ず確認ください。



KIC PANA TWIN（S内蔵）



本体……………………38,000円
RGBケーブル ……3,000円

シグマAV-3000（S内蔵）



AV3000 ………………25,000円
Σ6000ターボ…………13,800円

NEO GEO



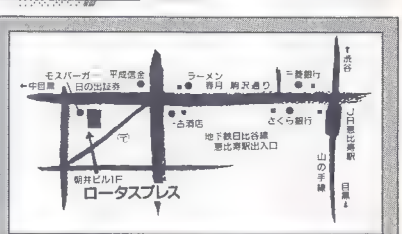
本体……………………48,800円
→32,800円

初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

☎03-3760-6630 FAX.03-3760-5359 AM11:30～PM 8:00

〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F



アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は
一切致しません。ただ安いだけです。

中古安売王 アップル

定休日 日曜・祝日	在庫2000枚! とにかくTELだ!	(電話受付時間)	AM9時〜PM12時 PM1時〜PM6時	☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥1,000〜30,000の基板(一例)

マクロスⅠ・Ⅱ
デスブレイド
機動戦士ガンダム
V・V
ストリートファイターⅡ
クイズ島
クイズパニクルファンタジー
R-TYPE　LEO
アンドロドュノス
ウォーオブエアロ
シャドーフォース
リーグボーリング
エメラルディア
グランドクロス(パ付)

¥31,000以上の基板(一例)

ワルキューレの伝説
スーパーストリートファイターⅡX
メジャータイトル2
ノストラダムス
ツインイーグルⅡ
クイズココロジー2
ダンジョンズアンドドラゴンズ
バツグン
ファイナルロマンス
ドラゴンボールZ(VRVS)
業務用ネオジオ1本用基板
パーフェクトソルジャーズ
麻雀ギャル10連発
戦国エース
魔法大作戦
だるま道場
プレミアサッカー
ワールドカップ'94
バイオレントストーム
サンダードラゴン2
トップランキングスター
マジカルエラーを探せ
ナイトスラッシャーズ
海底大戦争
麻雀セーラーウォーズ
アイドル雀士スーチーパイ
ぷよぷよ

中古ラバー筐体(25又は26インチ)¥144,200(送料・税込)

●パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
●木製●JAMMA規格
●購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮ください。
●北海道・九州・沖縄の方は、送料の半額を負担していただきます。

中古大型機も販売!!300坪の倉庫にいっぱいあるヨ。

➡ ご注文は必ずお電話でお願いします。

●中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡割引券をもらって得しちゃおう

中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。



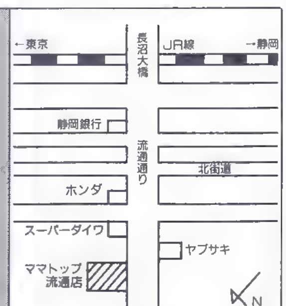
通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は80円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

〒420 静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
WIN店・真砂店
営業時間は全店共通
AM9時〜PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

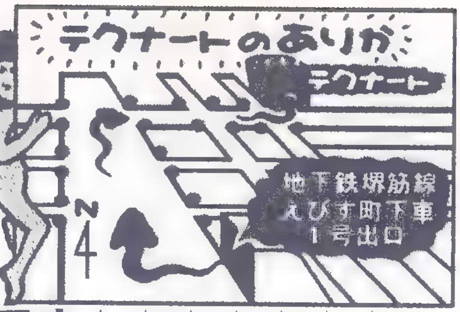


テクナートのお知らせ。

- ▶ローンも取扱っております！（新商品、中古もOK）
- ▶基板はすべて3ヶ月保証付き！
- ▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス！
- ▶第2、第4日曜は営業してます！（AM10:00～PM7:00）

テクナートの広告です。

大阪名物



☆☆☆☆☆☆☆夏期休業は 8 ／11～ 8 ／14です☆☆☆☆☆☆☆

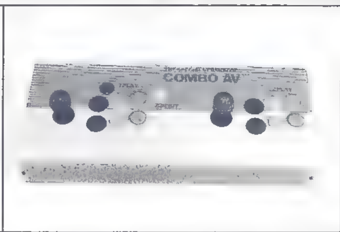


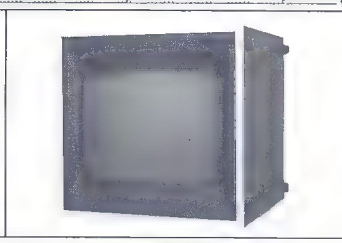


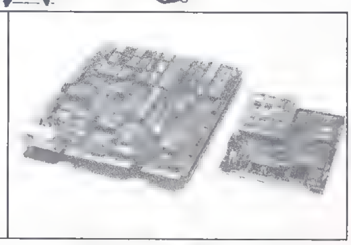


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体　¥38,000
別売RGB（15ピン／21ピン）ケーブル¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。
Vタイプ（ビデオ端子対応）　¥30,000
Rタイプ（RGB15・21ピン対応）　¥28,000
VRタイプ（上記両方の対応）　¥33,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
サウンドアウト端子付き。
タテ画面・ヨコ画面兼用
15KHz／24KHz切り替え可能。
¥82,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東 2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00～PM 7 :30

中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

6月23日現在

めざせハイスコア!!

夏休みに入ったところにドーンと格闘ゲームが連発。限られたスペースに幅をきかせて高インカムを記録するのはどのゲーム?

J&B米沢店七日町店 ☆=0 (14)

山形県米沢市中央1−14−12 セントラルビル1F ☎(0238)21−1864

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX (リュウ)	1,193,900	ANY	1コインALL
2	スーパーストリートファイターIIX (ディージェイ)	1,180,600	3104。こ数字の意味がわかるかな?	1コインALL
3	スーパーストリートファイターIIX (ガイル)	1,300,600	だから連射を…	1コインALL
4	極上パロディウス(連) (ミカエル)	1,362,900	さぼるな!!MID氏よ	ノーマル 1周設定
5	レイフォース(連)	5,614,800	TAK	1コインALL ヘッドホン有
6				
7				
8				
9				
10				

JOYCOM'S ☆=3 (30)

福島県いわき市平字白銀町1−4 ☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター (P・ハンター)	4,480,800	AXE	ALL(連) 以下ノーマル設定です
2	エイリアンVSプレデター (P・ウォリアー)	4,151,700	AXE	ALL (連)
3	エイリアンVSプレデター (D・シェーファー)	3,785,400	AXE	7面 (連)
4	ワールドヒーローズ2JET (マキシマム)	254.50	Ⓕ	ALL
5	ワールドヒーローズ2JET (マッスルパワー)	238.52	NORIック	ALL
6	ワールドヒーローズ2JET (J・カーン)	229.54	Zハゲ川北 NORIック	ALL
7	バーチャファイター (ジェフリー)	1′22″43	BAN−D	ALL
8	バーチャファイター (カゲ)	1′28″82	阿修羅遠猿	ALL
9	バーチャファイター (サラ)	1′48″85	F'−Chi(書)	ALL
10				

ハイテクセガ高崎 ☆=42(284)

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25−1972

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2JET (フウマ)	248.04	ESSAY−tay	ALL
2	ワールドヒーローズ2JET (シュラ)	223.63	ESSAY ATOMIC−BUK	ALL
3	ワールドヒーローズ2JET (マッスルパワー)	247.83	ESSAY ATOMIC−BUK	ALL
4	ワールドヒーローズ2JET (J・マキシマム)	247.06	ESSAY ワルキューレ小平	ALL 死亡 ボーナス面ボロボロ
5	龍虎の拳2 (連)(必) (Mr. BIG)	3,041,870	ESSAY(秘)新命明	ALL(ハ)D×9
6	デイトナUSA (中級)	2′57″15	ATF−K・K	完走 MT タイムアタック
7	バーチャファイター(連) (ジャッキー)	1′11″07	ESSAY(秘)新命明	ALL 狂連!?0.15差
8	バーチャファイター (ラウ)	1′00″02	TWG	ALL
9	D&D® (エルフ)	1,087,902	ウッキー	ALL RD×4
10	アルカノイド	1,280,820	KAZ	ALL 今月の注目ゲーム

モンテカルロ ☆=2 (18)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2JET (M・パワー)	240.59	宇宙企画就職おめでとう!! 原田君	1コインALL 1本落ち
2	ワールドヒーローズ2JET (フウマ)	222.22	原田君、かけもち就職よくないよ	1cALL 落ちまくり
3	ワールドヒーローズ2JET (ジャンヌ)	203.59	魔B党−鴨(略)	ALL
4	ワールドヒーローズ2JET (シュラ)	173.79	ただいま大人のおもちゃハニーでバイト中byH田	ALL
5	龍虎の拳2 (Mr. BIG)	2,736,400	「違います」ダイヤモンド映像です。by原田	ALL
6	エイリアンVSプレデター (P. ウォーリアー)	4,117,500	Hさん「なげちゃえ♡」中林ひどい!	ALL
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0 (13)

栃木県宇都宮市二荒町9−4 渋田ビル1F ☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2 (ユリ サカザキ)	2,619,840	YUJ氏に感謝!! DMJ (ヒ)斉ORAP	1コイALL P×22D×5
2	龍虎の拳2 (ロバート ガルシア)	2,230,720	KWP−KSM(恋)	1コインALL D×7、4本落ち
3	龍虎の拳2 (リョウ サカザキ)	1,303,360	誠君、俺本物だよ くどうてつあき☆	1コインALL D×2
4	ワールドヒーローズ2JET (リョフ)	218.26	裏切りの人々	1コインALL
5	ワールドヒーローズ2JET (J. カーン)	220.26	KWP−山口さん(恋)	1コインALL 1本負け
6	ワールドヒーローズ2JET (ブロッケン)	181.04	NOR	1コインALL
7	ワールドヒーローズ2JET (マッドマン)	178.47	葉月の人	1コインALL
8	ファイターズヒストリーダイナマイト (ミゾグチ)	1,094,800	やる気無し くどうてつあき	1コインALL
9	極上パロディウス (こいつ)	1,821,700	DMJ−HID ちょく夫君の師匠	1コインスペシャルステージ連なし
10	エイリアンVSプレデター (P. ウォーリアー)	1,042,500	銀の黄昏錬金術会 "SPT"	1コインR−4 ノーマル設定

ゲームコーナーロム ☆=0 (4)

宮城県仙台市太白区向山2−2−17 ☎(022)262−9065

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ネビュラスレイ	1,974,740	あぶそ(ぺ)	EXTRA (連)
2	だるま道場	319,090	グロスツァウベラー(團)	ALL 巫女さん
3	レイフォース	7,010,500	M. HULOT	ALL (連)
4	ティンクルピット	10,862,640	あぶそ(ぺ)	48めん パティ
5	ワールドヒーローズ2JET	144.21	パルの店員 S・N・KEN	ALL ジャンヌ
6	ライトブリンガー	5,936,510	DRACOLL悪²	ALL (必) システィー
7	ライトブリンガー	5,985,610	あぶそ(ぺ)	ALL アッシュ
8	ライトブリンガー	5,137,840	KERKER(神)(風)	ALL (必) ヴォルド
9	雷 龍2	5,422,080	野良ゴン−RYU(努)	ALL 2P側
10	雷 龍2	5,680,270	Y. S. 野良ゴン−RYU(努)	ALL 1P(連)+2P

プレイランド エフワン

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6 タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2JET	199.59	JS. AMP	ALL リョウコ使用
2	ワールドヒーローズ2JET	147.70	TROPICAL −ZOMBIE	ALL エリック使用
3	ワールドヒーローズ2JET	178.42	TROPICAL −ZOMBIE	ALL マッドマン使用
4	ワールドヒーローズ2JET	257.33	TROPICAL −ZOMBIE	ALL ジャック使用
5	スーパーストリートファイターIIX	717,600	マフラーイタダキメン	ALL (必)付 T・ホーク使用
6	スーパーストリートファイターIIX	979,700	みなみかな	ALL ディージェイ使用
7	スーパーストリートファイターIIX	1,275,000	HC團	ALL ケン使用
8	ストリートファイターII'ターボ	1,442,700	本宮 圭祐(3)	ALL リュウ使用
9	戦国エース(連)	1,881,900	戦国人	2周ALL 1万×12 風×2
10	ストリートファイターIIターボ	1,373,700	本宮圭祐(3)	ALL ケン使用

ゲームセンタードリーム ☆=0 (13)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17 ☎(022)222−7140

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター (D・シェーファー)	2,650,500	山形のK2Cの友達	ラスボス
2	ティンクルピット	8,535,400		R−47
3	レイフォース	6,002,800	FEATHER −TND	ALL 連なし
4	バツグン (TYPE−B、連なし)	21,807,020	あと一回出来ません。お師匠	ALL 残B×2
5	究極戦隊ダダンダーン (アン)	787,650	偉大なる小野寺へ捧ぐ by、ZOMBIE	ALL
6	バーチャファイター (ジェフリー)	3′47″53	偉大なる五十嵐へ捧ぐ by、ZOMBIE	ALL
7	ワールドヒーローズ2JET (ハンゾウ)	176.37	偉大なる蛯名君へ捧ぐ by、ZOMBIE	ALL
8				
9				
10				

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆=0 (5)

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ本荘内2F ☎(0184)24-5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター (リン・クロサワ)	2,576,800	エプロンドレス萌え	7面
2	エイリアンVSプレデター (プレデターウォーリアー)	1,431,000	海草カルシウム	5面ボス
3	エイリアンVSプレデター (ダッチ・シェーファー)	1,361,000	ちん子ぞうアクトII	5面ボス
4	スーパーストリートファイターIIX (リュウ)	1,082,900	古畑任三郎 続編希望マン	1コインALL
5	ワールドヒーローズ2JET (マッドマン)	162.69	T&T	1コインALL
6	ワールドヒーローズ2JET (J・カーン)	162.33	矢ガモSPECIAL	1コインALL
7	ワールドヒーローズ2JET (ブロッケン)	228.21	CBX	1コインALL
8	D&D® (ドワーフ)	1,049,402	黒衣の将軍 アシュラム	1コインALL
9	極上パロディウス (ひかるちゃん)	1,308,100	財産780円	スペシャルステージ
10	極上パロディウス (こいつ)	1,417,000	きゃらがち LIAR	スペシャルステージ

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1 (14)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−6 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2 (ロバート)	2,372,630	GSR−リキさま!!	ALL D×
2	龍虎の拳2 (タクマ)	2,135,810	DGSS−ちゃん!ビックミスッたタコ野郎3	ALL 1ミスD×2
3	ワールドヒーローズ2JET (フウマ)	194.28	QSR−リキさま!!	ALL
4	エイリアンVSプレデター (リン・クロサワ)(連)	3,075,600	QSR−リキ少佐!!	ラスボスまで.
5	スーパーストリートファイターIIX (ディージェイ)	1,694,700	DGSS−ちゃん!	ALL 5 2 −0
6	スーパーストリートファイターIIX (サガット)	488,900	レイジングスト〜ム!!	ディージェイまで
7	スーパーストリートファイターIIX (ザンギエフ)	476,500	はど〜けん	T. ホークまで
8	スーパーストリートファイターIIX (バイソン)	295,000	Zカルノフ	リュウまで
9	デイトナUSA (初級)	17″68	AE86でェ〜イ	BEST LAP
10	極上パロディウス (マンボウ)	1,322,200	PHU−SDR	スペシャルステージ

NTK 2店集計 ☆=0 (17)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アルティミットエコロジー	474,100	◎TISハゲ	4面
2	極上パロディウス	870,400	おじさんYAS	スペシャルステージまで (こいつ)
3	レイフォース	2,272,400	おじさんYAS	6面
4	ワールドヒーローズ2JET (リョフ)	214.75	おじさんYAS	ALL
5	ファイターズヒストリーダイナマイト (ジャン)	758,450	AGO	ALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト (ミゾグチ)	884,000	AGO	ALL
7	デイトナUSA (TWINタイプ)	2′30″95	13年目のダブルX	初級
8	デイトナUSA (TWINタイプ)	17″17	13年目のダブルX (2,8GT)	初級ベストラップ
9	エイリアンVSプレデター (シェーファー少佐)	614,600	BAL TA−63 セリカGT TR	4面
10	エイリアンVSプレデター (ハンター)	821,200	今井	4面

ハイテクセガ青森&新町 ☆=1 (15)

青森県青森市新町1−8−10 ☎(0177)34−3737

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	2,261,900	KANZU	フェイロンALL Ⓟ、爪3、D×2
2	MJ 12 (連)なし	1,300,290	KANZU	1P ALL ボーナス P×3
3	スーパーストリートファイターIIX (必)	2,070,100	KANZU	バルログ ALL 爪3、D3 40R
4	ワールドヒーローズ2JET	245.45	KANZU	ラスプーチン ALL
5	ワールドヒーローズ2JET	242.90	KANZU	エリック ALL
6	ワールドヒーローズ2JET	233.72	KANZU	ハンゾウ ALL
7	ワールドヒーローズ2JET	221.72	KANZU	フウマ ALL
8	ワールドヒーローズ2JET	232.95	KANZU	M・パワー ALL
9	ワールドヒーローズ2JET	232.86	KANZU	C・キッド ALL
10	ワールドヒーローズ2JET	201.04	LOVE&PEACE ひびき	マッド・マン ALL ♡

プレイシティキャロット八戸店 ☆=0 (5)

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44−8580

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX (リュウ)	1,273,400	しんいち	ゴウキ
2	スーパーストリートファイターIIX (ケン)	1,345,900	くに	ALL
3	スーパーストリートファイターIIX (E、本田)	1,018,200	くにお	ALL ベガ
4	スーパーストリートファイターIIX (ダルシム)	1,147,500	A, M	ALL
5	スーパーストリートファイターIIX (ブランカ)	980,300	くにお	
6	スーパーストリートファイターIIX (T. ホーク)	799,900	くにお	ALL
7	極上パロディウス (こいつ)	1,201,900	OAG²−ORE(邪)	ラスト
8	極上パロディウス (ミカエル)	1,128,200	オハマリ	スペシャル面
9	ゴルフィンググレイツ2	−16	カミオ♡ (祝)就職おめでとう。	
10				

君こそゲーメスト!

その1

ゲーム	モード	スコア	ネーム	店舗
ぐるりん	1Pモード	☆ 12,590	てぃんくるりん	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	昇進モード	☆ 21,170	夢幻覇	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
古今東西 干支物語		☆ 289,940	T. H	チャレンジバンバン（愛媛）
エイリアンVSプレデター	ウォリアー	☆ 連必5,310,900	T. Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	ハンター	☆ 連必5,071,000		
	リン・クロサワ	☆ 連必5,513,900	CRISP−GGE−PAN(Ⓡ)	アイリン夢空間（岐阜）
スタックコラムス		☆ 387,170	DMD増殖作戦進行中	池袋プレイランドラスベガス（東京）
トップハンター	連付き	☆ 1,945,500	WZH	GAME's Will（京都）
	連なし	☆ 1,001,100	牧野和也に昇龍拳	プレイシティNASA杉本町（大阪）
クイズ世界はSHOW by ショーバイ		☆ 5,890萬	YASさんありがとう MAT	個人申請 プレイシティNASA杉本町（大阪）
まじかるスピード		499,550	LOWN	アイリン夢空間（岐阜）
得点王2		26	SRD	ゲームコーナーフジ（東京）
ワールドヒーローズ2 JET	ハンゾウ	☆ 241.63	GSA−KIM岩	ゲームスポットアテナ（東京）
	フウマ	☆ 248.04	ESSAY−tay	ハイテクセガ高崎（群馬）
	M・パワー	☆ 247.83	ESSAY ATOMIC−BUK	
	J・カーン	☆ 241.50	PST−JUN(総)	プレイランドシアター（埼玉）
	シュラ	230.86	BTM−KSM(徳)	
	C・キッド	☆ 239.72	「不断の中に人生を求めよ」	
	マッドマン	☆ 220.31	GSM−(鶴)	ゲームコーナーフジ（東京）
	ジャンヌ	☆ 253.72	T. Clue−RIK じじいはボケています	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	リョフ	☆ 297.04	T. Clue−ISD	
	マキシマム	☆ 254.50	(E)	JOYCOM'S（福島）
	リョウコ	☆ 224.31	オト タチバナ(栅)	荏原ゲームコーナー（東京）
ツインイーグル	進付き	7,073,000	MRU−バレリーナ首チョンパで事務所行き	タイトーイン002スタジアム（大阪）
デイトナUSA	中級	2′55″89	CYCLONE−HURRICANE	
	上級	3′12″28		

今回のトップはぐるりんから。一風変わっている落ち物（人）パズルゲームです。その名のとうり、ぐるぐる回転させながら落ちてくる人をうまく積んで、勇者に変身させて消していくというもの。モードがふたつあり、ひたすら一人でプレイする1Pモードと、CPUと対戦する昇進モードがあります。やはり、まったく別ものの内容なので分けて集計します。

出回りのほうはイマイチ悪いのか、先月と合わせてようやく☆が付いたという状況になっています。今後の熱い戦いを期待したいのですが、申請数が増えるかどうか微妙なところですね。

お次は、古今東西 干支物語。こちらも落下型パズルのジャンルですが、申請数はイマイチ。合わせ技の☆という状況です。パズルマニアにとってはうれしい新作ラッシュのようですが、さすがにすべてのゲームに手を付けるのはきびしいか。これからの動きに注目しましょう。

お次はエイリアンVSプレデター。相変わらずの高人気で多くの申請数を集めています。レベルも非情に高く、500万点を越すスコアが続々出ていますが、シェーファー少佐だけは更新されませんでした。当然クリア達成者も出ておらず、かなり厳しい状況のようです。

トップハンターは連付き・連なし部門に分けて集計します。理由は、稼ぎに使われる百裂系のパンチ（Aボタン連射）の出しやすさに影響するからです。現在は2倍近くの差がありますがどうなるでしょうか。さすがに、もうちょっと詰まると思いますが…。

（165ページに続く）

サーカスワールド小山店
栃木県小山市喜沢小山ゆうえんちバス停前 ☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA	5′55″31	XYZ唐沢	ビギナーコース 20周モード
2	極上パロディウス（こいつ）	1,532,400	コマクマンファン YOK	スペシャル面 マニュアル
3	極上パロディウス（ミカエル）	1,057,300	サンドラYOK	スペシャル面 マニュアル
4	エイリアンVSプレデター	861,000	K. WAL ビシッグサッカー	リン・クロサワ 4−R
5	ティンクルビット	1,491,930	ひどいよワルキューレ YOK	GAME39
6	ネビュラスレイ	1,699,050	メローラダイオード YOK	EXTRAA−1 連付
7	ファイタースヒストリーダイナマイト	913,000	BBC小林	ミゾグチ ,コインALL
8	スーパーストリートファイターIIX	1,078,800	AAZ	1コインALL ガイル
9	サムライスピリッツ（橘右京）	704,010	EDA	1コインALL
10	サムライスピリッツ（ナコルル）	699,190	基本はムラサキいろのナコルルA・T	1コインALL

今市ゲームセンター ☆＝0（9）
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	2,525,400	RSTAR−MYSⓉ	RD. 7 (連) (必) 1コイン
2	エイリアンVSプレデター（D・シェーファー少佐）	1,128,500	RSTAR−MYSⓉ	RD. 4 1C (連) (必)
3	エイリアンVSプレデター（リン.クロサワ）	1,063,700	MB−SUC	RD. 4 (連) (必) 1コイン
4	エイリアンVSプレデター（ハンター）	1,216,700	RSiAR−MYSⓉ	RD. 5 (連) (必) 1コイン
5	極上パロディウス（こいつ）	1,798,300	ちょく君タコは？ CYR−MER(適)	スペシャル (連) 1コイン
6	極上パロディウス（ミカエル）	1,750,300	CYR−MER(適)	スペシャル (連) 1コイン
7	極上パロディウス（ペン太郎）	993,200	CoCoAさん	スペシャル (連) 1コイン
8	スーパーストリートファイターIIX（ザンギエフ）	1,001,800	K−1	ALL 1コイン (連) (穴ウメ)
9	ワールドヒーローズ2JET（マキシマム）	148.33	穴ウメ君 MB−SCE	コイン ALL
10	ワールドヒーローズ2JET（ハンゾウ）	153.11	穴ウメ君 CYR−(適)	コイン ALL

コスモランド
茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（チュン・リー）	1,428,800	ESSAY (あ)	※全機種ノーマル
2	スーパーストリートファイターIIX（ディージェイ）	1,408,600	ESSAY (あ)	ALL
3	スーパーストリートファイターIIX（ブランカ）	1,246,100	ESSAY (あ)	ALL
4	スーパーストリートファイターIIX（バイソン）	1,193,400	ESSAY (あ)	ALL
5	エイリアンVSプレデター（プレデター・ハンター）	1,349,200	ESSAY (あ)	STAGE 5
6	エイリアンVSプレデター（リン・クロサワ）	970,000	霜月 隆	STAGE 4
7	ファイタースヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,173,550	霜月 隆	ALL 牛有り
8	極上パロディウス（こいつ）	1,035,000	ESSAY (あ)	スペシャルまで
9	極上パロディウス（ミカエル）	975,600	ESSAY (あ)	ディスコまで
10	ワールドヒーローズ2JET（フウマ）	211.86	霜月 隆	ALL

八千代プレイランドカーニバル ☆＝2（136）
千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（ダルシム(連)(必)付）	2,668,900	Ⓑ−SATSUMA	ALL
2	極上パロディウス（こいつ(連)付）	2,817,300	FCM	ALLマニュアル 1周 188万
3	極上パロディウス（たこ(連)付）	1,562,200	SUR−天罰(犯)	スペシャルステージ セミオート
4	餓狼伝説（ジョー東(連)付）	1,499,300	ごんべえⓂ	ALL
5	エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	2,523,700	Ⓜ	1コイン7面
6				
7				
8				
9				
10				

GAME in DAIEI ☆＝1（12）
千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スタックコラムス	343,688	PEE	,コインALL
2	極上パロディウス（こいつ）	2,320,600	ALT−(た)	スペシャルステージ 連なし
3	極上パロディウス（マンボウ）	977,000	MIRAGE−MAR (ち)	スペシャルステージ 連なし
4	極上パロディウス（ひかるちゃん）	886,300	MIRAGE−MAR (ち)	スペシャルステージ 連なし
5	ライトブリンガー（ウォルド）	6,086,700	天城 輝龍	ALL
6	ライトブリンガー（アッシュ）	6,137,870	佐高 晶	ALL
7	ライトブリンガー（グレン）	6,167,110	天城 輝龍	ALL
8	干支物語	78,700	MIRAGE−MAR (ち)	ALL
9	ななめでマジック	447,893	MIRAGE−MAR (ち)	バトル 12
10	龍虎の拳2	2,325,710	BOY	ミッキーロジャース ALL

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=1 (107)

東京都豊島区巣鴨1−15−1 ミヤタビルB1 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	トップハンター	802, 800	MFC 星白金あつし夫	ALL 連付き P×7
2	リッジレーサー2 (タイムトライアル)	3′17″307	DK−LED	激甘 MT
3	リッジレーサー2 (上級)	3′46″788	すえぞう	MT
4	リッジレーサー2 (中級)	2′26″387	すえぞう	MT
5	リッジレーサー2 (初級)	2′00″716	すえぞう	MT
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザコトブキ

埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター (ハンター)	1, 080, 900	なるちゃんにLOVE GPK−ぐり㋸♡	4面ボスで死亡
2	エイリアンVSプレデター (リン)	1, 101, 800	リンちゃんにLOVE GPK−SJK♡	4面ボスで死亡
3	極上パロディウス㋮ (こいつ)	1, 664, 000	とりあえず・・・ あげおたむのすけ	SPで死亡
4	スタックコラムス	278, 823	あかねちゃんに♡♡♡ たまに来るお客さんⒶ	ALL
5	龍虎の拳2 (ロバート)㋮㊙	2, 245, 580	最近は来てません BTM−KSM㋖	ALL 3本落ち D×6
6	餓狼伝説スペシャル (テリー)㊙	1, 658, 300	ひかるちゃんに♡♡♡ GPK−SJK	ALL P×17
7	餓狼伝説スペシャル (舞)㊙	2, 316, 200	映画のアンディ殺す! GPK−SJK	ALL ギース落ち D×16 G×7
8				
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆=0 (4)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター (プレデターウォリアー)	2, 978, 700	HEPPY−BEL (ヒッピー熱すぎ)	ステージ7
2	ワールドヒーローズ2JET (フウマ)	204. 68	赤リボン−ポタ太 (下のネタ古いです)	ALL
3	ワールドヒーローズ2JET (ジャック)	238. 18	HARD−茶柱 (茶君にまかせます)	ALL ウソⓉ
4	ワールドヒーローズ2JET (J・カーン)	215. 45	HARD−茶柱 (新人です!)	ALL
5	ワールドヒーローズ2JET (エリック)	236. 31	HARD−茶柱 (Ⓤ氏甘すぎ!)	ALL
6	極上パロディウス (ミカエル)	1, 681, 400	HARD−茶柱 (Ⓤ氏、パロも甘い)	SPステージ ㋮付
7	極上パロディウス (こいつ)	1, 884, 900	赤リボン−ポタ太 (どろし○好き♡)	SPステージ ㋮付
8	D&DⓇ (ファイター)	1, 117, 174	ASS−にゃ(HEPP)には、まけん!プレデターは)	ALL
9				
10				

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆=17 (315)

東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823(ノーベル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	トップハンター (連付)	828, 600	め	ノーマルALL
2	ジオストーム	1, 713, 300	ぐ	ノーマル 2周目3面
3	極上パロディウス (パイパー、連付)	1, 984, 200	レッツデブ公らじあめ トカシキコロス。	ノーマルALL
4	極上パロディウス (マンボウ、連付)	2, 166, 100	ATC−N. F トカちゃんのせい。	ノーマルALL
5	クイズ世界はSHOW byショウバイ!!	4425万	夜 叉 王	ノーマルALL
6	龍虎の拳2 (ユリ、連付)	3, 003, 370	FMU−RTN −まい'ん	ノーマルALL
7	龍虎の拳2 (ジョン、連付)	3, 156, 800	IML−YUJ	ノーマルALL
8	龍虎の拳2 (ジャック、連付)	2, 087, 790	RIN−CYR−AZC㊌	ノーマルALL
9	龍虎の拳2 (エージ、連付)	3, 245, 130	FGK−乱丸	ノーマルALL
10				

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=0 (17)

東京都豊島区東池袋3−1−4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983−0618

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター (ラウ)	1′26″07	T・K	ALL
2	バーチャファイター (ジャッキー)	1′56″90	白木屋ゴリラ	ALL
3	龍虎の拳2 (キング)	3, 217, 540	荒川区の奥田恭行だ!!	ALL
4	龍虎の拳2 (ユリ)	2, 386, 160	O・S	ALL
5	龍虎の拳2 (ビッグ)	2, 356, 920	もうちょっとだけ STC	オール パーフェクト
6	ファイターズヒストリーダイナマイト (ミゾグチ)	1, 112, 000	2−7のいとこ NUB−TAC	ALL
7	エイリアンVS プレデター(リン)	4, 043, 900	都月忍	ALL スタート時残機1
8				
9				
10				

プレイランドスカイシアター ☆=24 (182)

埼玉県深谷市西島町2−20−25 ☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ぐるりん	12, 590	てぃんくるりん	L=33
2	ワールドヒーローズ2JET (フウマ)	246. 36	R・PRINCESS小姫 Ⓟ−RYU㋛	ALL
3	ワールドヒーローズ2JET (J・カーン)	241. 50	PST−JUN㋝	ALL
4	ワールドヒーローズ2JET (シュラ)	230. 86	BTM−KSM㋖	ALL
5	ワールドヒーローズ2JET (C. キッド)	239. 72	「不断の中に人生を求めよ」	ALL ⒸJ・H
6	ファイナルラップR	2′31″68	10月20日.21日大宮にて失神予定 (上の人)	完走 ドイツ BL36″88
7	ファイターズヒストリーダイナマイト (ミゾグチ)㋮㊙	1, 458, 500	2動にて終了!? 魔王−W㋛	ALLⓅ
8	龍虎の拳2 (ロバート)㋮㊙	2, 441, 070	PST−JUN㋝	ALL D×7 (R=43)
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=17 (342)

東京都品川区旗の台3−12−3荏原会館内 ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト (ミゾグチ㋮㊙)	1, 467, 500	秋月 茗子Ⓥ	ALL㋩
2	ファイターズヒストリーダイナマイト (クラウン㋮)	1, 413, 000	鈴木 亜梨美㋔	ALL㋩
3	ファイターズヒストリーダイナマイト (マーストリウス㋮)	1, 278, 600	レイン・ミカムラⓂ	ALL㋩
4	ファイターズヒストリーダイナマイト (カルノフ㋮)	1, 266, 150	鈴木 亜梨美㋔	ALL㋩
5	ファイターズヒストリーダイナマイト (ザジィ㋮)	1, 236, 700	秋月 茗子Ⓥ	ALLP×25
6	スタックコラムス	346, 084	謎のインド人㊎	ALL
7	ワールドヒーローズ2JET (リョーコ)	224. 31	オト タチバナ㊥	ALL
8	餓狼伝説スペシャル (キム・カッファン㋮㊙)	2, 513, 900	取石 弥生 (趣味:テコンドー♡)	ALL 2万×2落ち D×24
9	ブロックアウト (面数)	38	お天気野郎㊎ (水の王子様担当)	20万スタート
10	ヘクシオン (スラッシュ)	430, 246	最終スコアは譲れん! EGC−㊄MKZ	ライン 390

池袋プレイランドラスベガス ☆=1 (26)

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スタックコラムス	387, 170	DMD増殖作戦進行中	ALL あとちょっとオート攻撃
2	ワールドヒーローズ2JET (エリック)	240. 90	サンバギータ放火計画 KPL−NEK	ALL
3	ワールドヒーローズ2JET (マキシマム)	248. 22	ひでえお	ALL 全勝 200以下×2
4	ワールドヒーローズ2JET (M. パワー)	230. 22	R E	ALL あと20
5	ワールドヒーローズ2JET (リョフ)	270. 09	次回はクォースで会おうDAB. S	ALL ボロボロ
6	バツグン (B−TYPE 連なし)	22, 559, 770	2250万みえました AJSP−たま夫	ALL B×2 ブタ×4
7	V・V	34, 612, 330	ザコ	ALLⓅ 1周976万
8	エメラルディア (ノーマルモード)	9, 999. 999+α	全国トップ? UGG−CAB	レベル70
9	ソルダム (セキーロモード)	4, 405, 410	よゆうっち! あげおたむのすけ	ALL E×4 約70万落ち
10				

熊谷ガリバー ☆=6 (24)

埼玉県熊谷市筑波2−49−8 フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2JET (マッスルパワー)	221. 22	ソーア!島戻就職おめでとう H田君	ALL
2	ファイターズヒストリーダイナマイト (マーストリウス)	1, 211, 350	岡崎ひげひげ	ALL ㋮㊙付 2本おち
3	ファイターズヒストリーダイナマイト (リー)	1, 103, 250	現役古川電機社員	ALL ㋮㊙付
4	雷電II (4機設定)	7, 707, 300	AJSP−たま夫	3−4 ㋮付 イージー
5	レイフォース	7, 262, 300	自慢は男のロマン ゴッツ	ALL ㋮付
6	餓狼伝説スペシャル (ダック、キング)	2, 564, 800	FAB−ヘビメタ A Z	ALL㋩ ㊙付 D×25
7	バーチャファイター (ウルフ)	1′17″82	JAM	ALL
8	バーチャファイター (ジャッキー)	1′29″40	郷里岡部にV. Fを 仲電社員K	ALL
9	D&DⓇ (エルフ)	1, 058, 832	リーダー	ALL
10	大江戸ファイト (弁慶)	765, 740	吉田画伯	ALL

君こそゲーメスト！

その2

ゲーム	キャラ	スコア	名前	店舗
極上パロディウス	ビックバイパー	2,489,300	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）
	ツインビー	☆ 連1,912,600	クリアしただけH.M	プレイシティNASA杉本（大阪）
	ひかるちゃん	☆ 連3,104,700	牧野　和也	
	ペン太郎（花子）	☆ 1,489,500	TRM－2代目音無響子（DOM）	個人申請　遊ingポイント セオラ（滋賀）
	こいつ	☆ 連4,528,600	京城	GAME's Will（京都）
	マンボウ	☆ 連2,699,400	GGE－WXW	アイリン夢空間（岐阜）
ファイターズヒストリーダイナマイト	カルノフ	連1,266,150	鈴木　亜梨美(お)	荏原ゲームコーナー（東京）
	クラウン	☆ 連1,413,000		
	ミゾグチ	連必1,467,500	秋月　茗子(V)	
	ザジィ	☆ 連1,236,700		
	マーストリウス	連1,278,600	レイン・ミカムラ(M)	
	マットロック	連1,213,100	KMC－IZA(T)	個人申請　アミューズメントスクエア モダンガーデン（神奈川）
	ヨンミー	連1,117,100	FGM－B・R 内定もらいました	GAME's Will（京都）
	リョウコ	連1,416,550	QQQ	ゲームセンターコパIII（神奈川）
スーパーストリートファイターIIエックス	リュウ	☆ 連3,214,700	蒼いSSMR FX 国府田マリ子が熱い	ゲームコーナーフジ（東京）
	ザンギエフ	☆ 連1,285,100	GSM－亀	
	キャミィ	連1,770,500	G・M・C・URA(弱)	
	ガイル	☆ 連2,266,500	CYCLONE－HURRICANE	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	春麗	☆ 連必2,625,700	T．Clue－rカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	ディージェイ	☆ 連2,262,000	SHADOW	個人申請　プレイシティ24（北海道）
	バイソン	連1,878,800	(N)	GAME's Will（京都）
ティンクルピット		18,331,670	RCA－YMT	個人申請　新宿スポーツランド（東京）
ライトブリンガー	グレン	☆ 6,345,050	ゴリおしマシーン使用おつむ足りなひDMF	ゲームプラザ（熊本）
	ヴォルド	☆ 6,511,970	咆哮野郎まJU	チャレンジャー関大前（大阪）
レイフォース	連付き	☆ 8,387,700	B．J	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	連なし	8,095,200	ウーキーMST	個人申請　ゲームセンターポパイ（神奈川）
ダンジョンアンドドラゴンズ	エルフ	☆ 1,134,650	ヘルハウンドよ8000点くれ　ARIEL	ワンダーランド（宮崎）
フライングパワーディスク		245,506	木田乃ミヤ(必)	個人申請　GAME'S DRAGON（京都）

まじかるスピードは、前回と同じ掲載店からの更新ですが大幅に上回っています。

得点王2のほうは逆に、前回からわずかながら1点更新しただけ。申請数は少ないのですが、ミクロの熱い戦いが繰り広げられています。こういったところもなかなか見逃せませんね。

ワールドヒーローズ2JETもじわじわと記録が伸びています。まだまだ人気も高く、ほとんどのキャラに☆が付いています。リョフのスコアが297．04とあと少しで満点に届きそうな勢い。ここまできたのなら、ぜひとも達成して欲しいところ。次回あたりはいけるのでしょうか。

記録の止まっていたツインイーグルIIですが。今回大きく更新されました。連付き部門で700万点突破となっています。

極上パロディウスは、ツインビーでのクリアが達成されましたので、残されたスペシャルステージ止まりのキャラはタコスケのみとなりました。

ひかるちゃんは、すでに300万点を突破し、「こいつ」にいたっては450万点を突破しています。かなり高いスコアだけに、ここから先伸びる余地はまだあるのでしょうか。

ファイターズヒストリーダイナマイトは、とにかく荏原ゲームコーナーが非常に強く、5部門でトップを獲得しています。

スーパーストリートファイタIIエックスは、まだまだパターンが煮詰まっていないようで、混戦模様が続いています。また、誰がどのキャラを伸ばしてくるのかまったく読めない状況でもあります。（167ページに続く）

キャッスル&YOU² ☆＝13(349)

東京都町田市原町田6－14－8　☎(0427)28－8693(キャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2JET（ジャンヌ(連)）	215.18	UFO仮面ヤキソバン	ALL あげ玉ボンバー
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジィ(連)）	1,210,200	キース・ウェイン	ALL 来店ありがとう
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（クラウン(連)）	1,065,150	キース2号	ALL 来店ありがとう
4	ライトブリンガー（グレン(必)）	6,307,500	SSC－ネズミ	ALL
5	ライトブリンガー（ヴォルド(必)）	6,008,470	JBL－ONY	ALL
6	餓狼伝説スペシャル（ローレンス・ブラッド(連)(必)）	2,446,600	JAG－WOP	ALL D×24
7	餓狼伝説スペシャル（ギース・ハワード(連)(必)）	2,630,400	NGT－キャサ夫	ALL D×26
8				
9				
10				

カジノカーニバル ☆＝2(21)

東京都立川市柴崎町3－2－16　☎(0425)22－2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス	1,626,900	極上CCB さいちゃんやったね	2－2 ミカエル使用
2	極上パロディウス	1,150,800	WRXダイナマイト	2－2 マンボウ使用
3	スタックコラムス	254,780	V・CCB	ALLでしょう
4	エイリアンVSプレデター	2,003,800	エイリアンVS CCB	6面 ウォーリアー使用
5	グラディウスIII	641,370	スタックCCB	10面
6	ワールドヒーローズ2JET	230.01	CCBJET	ジャック使用
7	ワールドヒーローズ2JET	197.00	モータルCCB	エリック使用
8	ジュラシックパーク	2面	CCBレックス	1P使用
9	スーパーストリートファイターIIX	1,057,200	本日V．P．がいなくなりました長い間ごくろう	ザンギ使用
10	スーパーストリートファイターIIX	777,500	さまでした	ホーク使用

ゲームコーナーフジ ☆＝7(16)

東京都葛飾区新小岩1－50－8　☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）(連)	3,214,700	蒼いSSMR FX 国府田マリ子が熱い	ALL 爪×3　R×43
2	スーパーストリートファイターIIX（キャミイ）(連)	1,770,500	G・M・C・URA(弱)	ALL 爪×1　R×37
3	スーパーストリートファイターIIX（バルログ）(連)	1,409,200	なっとくした　BAL	ALL　ベガ
4	スーパーストリートファイターIIX（ザンギエフ）(連)	1,285,100	GSM－(亀)	ALL 爪×2
5	エイリアンVSプレデター（ウォーリアー）(連)(必)	4,481,000	G・M・C・完治	ALL
6	エイリアンVSプレデター（ハンター）(連)(必)	4,004,500	G・M・C・完治	ALL　残×0
7	エイリアンVSプレデター（シェーファー）(連)(必)	3,454,500	G・M・C・完治	ラスボス
8	V.R.（上級）	3′14″93	限界、納得、打ち止め DE、	ツインタイプ BL48″06
9	ワールドヒーローズ2JET（マッドマン）(連)	220.31	GSM－(鶴)	負けなし
10	得点王2（アルゼンチン）	26点	SRD	失点0　ALL

中央プラザ大泉店 ☆＝0(6)

東京都練馬区大泉1－35－6 永楽ビル2F　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター（ジャッキー）	2′04″79	江古田のKEN	
2	龍虎の拳2（ビック）	1,946,700	修業中	
3	ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	307,900	修業中	
4	スーパーストリートファイターIIX（ホンダ）	591,300	K・L	
5	バーチャファイター（ウルフ）	1′56″68	KEN	
6	極上パロディウス（マンボウ）	1,012,700	F－1ファンの夢のせてアイルトンシンボリ	
7	極上パロディウス（こいつ）	921,800	トイレづまりの原因くつVSゴム	
8	リッジレーサー（T・T）	3′38″542	いいぞ山田VS休んでんじゃねえぞ冬木	
9	上海II	1,554	最近、じょっぱぁの量が減った　師匠談	
10	ポトポト	10′21″82	ベトはあげなのでフロに入ろう　みすず談	

ゲームスポット　アテナ ☆＝8(10)

東京都杉並区高円寺北2－20－6　☎(03)3310－5318

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2JET（ハンゾウ）	241.63	GSA－KIM(君) 今日も予備校サボリ？	ALL
2	ワールドヒーローズ2JET（J・カーン）	222.17	DMJ－超巨大少女(命)	ALL
3	ワールドヒーローズ2JET（マッドマン）	214.81	DMJ－RENベトコンもう来なくていいよ	ALL
4	ワールドヒーローズ2JET（リョウコ）	220.95	DMJ－狼少女(命)	ALL(連)
5	ぐるりん（VS・COM）	15,810	GSA－(店)L♡R 愛する妻にササぐ♡	ALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジィ）	1,235,750	DMJ－働きもの少女は11才♡	ALL(連)
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（クラウン）	1,312,500	キース・ウェイン	ALL(連)
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）	1,269,300	春は短かかった… DMJ－OGD(舞)	ALL(連)
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝2（14）
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1　☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エアーコンバット（上級）	131,410	水ようかん	ALL ALLバルカン
2	D&D®（ドワーフ）	1,118,105	K. scope−KLM	ALL 7500×3
3	D&D®（クレリック）	1,109,642	K. scope−KLM	ALL CB=ALL×4
4	バツグン（タイプB）	19,128,210	K. scope−善之字元帥	ALL 5面ボーナスミス
5	極上パロディウス（ミカエル）	1,569,800	R. ささき	スペシャル面 連なし
6	極上パロディウス（こいつ）	1,564,700	K. scope−LITは	スペシャル面 連付き
7	ファイナルラップR（ドイツ）	2′30″98	K・I	完走 B. L36″75
8	ワールドヒーローズ2JET（ラスプーチン）	201.17	MOT−F・Y	ALL ボスのがし
9	ワールドヒーローズ2JET（リョウコ）	200.50	岳●−REI	ALL
10	クイズ世界はSHOW byショーバイ	4,760	チキンヨッシー営だ!!	ALL 近道なし

西銀座ゲームプラザ ☆＝0（12）
山梨県甲府市中央1−12−43　☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スタックコラムス	372,565	FLAP−ANP しYK氏は40万？	コインALL AUTO
2	だるま道場	323,600	FLAP−TEI パターンつくりたい	1コインALL スコアラー募集中
3	極上パロディウス（こいつ連なし）	2,090,200	FLAP−ANP	SP　1コイン
4	エイリアンVSプレデター（P・ウォリアー）	2,855,200	DIO	7面
5	龍虎の拳2（キング）	1,330,320	餓狼伝でこばけんをぬきたい　SIN	1コインALL
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターコパⅢ ☆＝15（130）
神奈川県秦野市南矢名62−42　☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイフォース（連付）	8,353,400	かまし	ALL
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ）	1,416,550	QQQ	ALL 連付 2本落
3	デイトナUSA（中級）	2′59″79	渡部総一	完走
4	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ連付）	2,368,700	TAK	ALL
5	極上パロディウス（ミカエル連付）	1,361,700	キースウェイン	スペシャルステージでスンドメ
6	極上パロディウス（マンボー連付）	1,111,900	アニーハミルトン	スペシャルステージでスンドメ
7				
8				
9				
10				

グリーンプレイランド ☆＝0（1）
岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内　☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX	879,900	毎週土曜日のスト2大会連続参加してくれて	1cALL 春麗
2	スーパーストリートファイターⅡX	1,102,000	ありがとう…もっと若い人連れて来てTAK	1cALL ディージェイ
3	スーパーストリートファイターⅡX	554,500	なかなかスコアをうめるために頑張ってくれる	1cALL E・本田
4	スーパーストリートファイターⅡX	1,142,300	若者が多く感心してます（担当より）TAK	1cALL ケン
5	スーパーストリートファイターⅡX	559,200	勝手にこの中うめられて困る人　ハーイ	1cALL ブランカ
6	スーパーストリートファイターⅡX	582,900	なんて言うなぁ〜すみません　RYJ	1cALL T. ホーク
7	D&D®	1,054,727	つ…強い…強いすぎるぅう〜…最強のTKZ	1cALL ドワーフ
8	エイリアンVSプレデター	4,006,900	おもしろすぎるぜぁぅこのGAMEぅRYU	1cALL P. ウォリアー
9				
10				

ゲームパレス ☆＝0（4）
静岡県三島市一番町12−22　☎(0559)71−3057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス（ペン太郎）連	981,200	Mr. Y. N	7面 かぐや姫で死亡
2	極上パロディウス（ミカエル）連	1,518,000	HPO RAN	ALL スペシャルで死亡
3	極上パロディウス（こいつ）連	1,714,000	MST−M. H（小田原の人）	ALL スペシャルで死亡
4	エイリアンVSプレデター（リン・クロサワ）	2,800,600	TAN−てけ−天	最終面
5	リッジレーサー（T.T）	3′30″018	GTR	完走
6	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）	2,003,500	ハポ様	ALL
7	スーパーストリートファイターⅡX（ディージェイ）	1,398,200	いのしか	ALL
8	デイトナUSA（中級・ツインタイプ）	3′00″21	ゲーマーか？それとも本職の人か？謎だ……	T. A／心当たりの方連絡ください
9	レイフォース（連なし、オート）	6,410,800	メガネの店員さん119號JAKめ寅次郎丸	ALL
10	ビューポイント（連なし）	4,128,480	2日　目B館L−08aサークル・AYでス♡	ALL／今回はコピーになる予定ス

ハイテクセガ大船 ☆＝2（8）
神奈川県鎌倉市大船1−23−28　☎(0467)46−4933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス（こいつ）連付	3,615,100	ECM SSI−S. I	ALL 1周165万
2	極上パロディウス（ツインビー）連付	1,825,200	VMT−ABU	スペシャル面
3	極上パロディウス（ひかるちゃん）連付	1,523,100	ECM -SSI−S. I	スペシャル面
4	デイトナUSA（中級）	3′02″15	伝説のサオ師ナニ曲がり君	完走
5	スタックコラムス	342,655	VAP和	ALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジィ）連付	1,233,450	VAP和	ALL 牛なし P×1落ち
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（クラウン）連付	1,010,150	SP下	ALL
8	龍虎の拳2（ユリ・サカザキ）	2,384,110	ばん	ALL P×17 D×6
9	バーチャファイター（パイ）	1′25″04	女キャラ愛好家・いなりん	ALL
10	餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	2,115,000	ECM−SSI−S. I	ALL

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝2（9）
岐阜県岐阜市住之江町1−17　☎(0582)64−9135

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター（ハンター連必）	4,597,400	ASY'Y−EBIた	ALL
2	エイリアンVSプレデター（ウォリアー連必）	4,707,500	ASY'Y−EBIた	ALL
3	ワールドヒーローズ2JET（リョフ）	231.50	RATT -NKS	ALL 連なし
4	ワールドヒーローズ2JET（ハンゾウ）	230.13	RATT−NKS	ALL 連なし
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（フェイリン連）	1,325,100	Y^3	ALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（サムチャイ連）	1,094,250	ASY'Y−EBIス	ALL
7	リッジレーサーSD（T・T）	3′41″858	Ed	完走
8	ななめでまじっく!（ななめでたびだち）	498,036	ASY−KAME®	ALL
9	ファイターズヒストリーダイナマイト（ヨンミー連）	1,105,300	スコアラー募集中!!	ALL お願い！
10				

夢空間ファンタジー ☆＝1（6）
長野県茅野市ちの丁田2732−1　☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA（上級・TA）	3′18″90	ドライブゲーマーねびろす？！	GOAL
2	デイトナUSA（中級）	3′02″76	ドライブゲーマーYZF	GOAL
3	デイトナUSA（初級）	2′21″40	−MKS−	GOAL
4	極上パロディウス連（ツインビー）	839,500	RS−X・ターボを買います！H. S	ALL
5	琉球	420,580	−EBI−	17面
6	バーチャファイター（ジャッキー）	1′28″79	ターボの時代が来た。AST	ALL
7	バーチャファイター（ウルフ）	1′33″76	短大中退して上田へ帰った男　X68K	ALL
8	ストリートファイターⅡ'ターボ連（リュウ）	1,456,300	本・春×2・バイ・バル・ツメ×2落ち	ALL　ツメ×1
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（1）
山梨県甲府市国母5−20−16　☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2JET	200.00	毎週月・金夜6時の男	1コインALL キッド
2	ワールドヒーローズ2JET	196.22	甲岡唐子明太子健三	ALLクリア ドラゴン
3	ワールドヒーローズ2JET	163.20	甲岡唐子明太子健三	ALLクリア M・パワー
4	ワールドヒーローズ2JET	187.72	毎週月・金夜6時の男	ALL J・カーン
5	ワールドヒーローズ2JET	151.62	たなからぼたもち	1コインALL フウマ
6	だるま道場	262,770	BAR	ALLクリア
7	スーパーストリートファイターⅡX	1,178,900	たなからぼたもち	ALLクリア ブランカ
8	スーパーストリートファイターⅡX	1,003,900	甲岡唐子明太子健三	ALLクリア ザンギエフ
9	スーパーストリートファイターⅡX	979,000	ウシヨエー	ALLクリア キャミイ
10	スーパーストリートファイターⅡX	937,900	ウシヨエー	ALLクリア ガイル

ゲーメスト&コインジャーナル共催

第7回 ゲーム懸賞論文 大募集

ろんぶん【論文】（名）意見または研究の結果をまとめた文章。
※講談社刊　新版国語辞典より抜粋

右のように定義されている"論文"。しかし、そんなに難しく考えなくてもよく、どちらかというと日記や作文の感覚で書いてもかまいません。要はどれだけゲームに対する思い入れがあるかどうかです。みなさんの力作をお待ちしています。

応募の決まり

■原稿量
400字詰め原稿用紙10枚（原稿量の過不足は280字以内としてください）

■注意点
原稿の最後に住所・氏名・年齢・電話番号を明記（欄外でも、11枚目を足して書いてもらってもかまいません）。

■締め切り
9月30日（金）必着

■あて先
〒101東京都千代田区内神田1-11-4　株式会社新声社　ゲーメスト編集部　ゲーム懸賞論文係

君こそゲーメスト！

究極戦隊ダダンダーン	小鉄	2,355,700	限界は240万MAK	個人申請　プレライランドミッキー（広島）
ベストバウントボクシング		連1,317,650	G. M. C. ばんだ	モンキーハウス本館（福岡）
龍虎の拳2	ロバート・ガルシア	☆連必2,441,070	PST－JUN㊝	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ユリ・サカザキ	☆　連3,003,370	FMU－RTN－まいん	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）
	ジョンクローリー	連　3,156,800	IML－YUJ	
	ジャック・ターナー	連　2,087,790	RTN－CYR－AZO㊌	
	キサラギ・エイジ	連　3,245,130	FGK－乱丸	
	タクマ・サカザキ	連　3,114,911	ミー	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	Mr. ビック	☆　連必　3,041,870	ESSAY㊙新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）
バーチャファイター	ジャッキー	☆　1′10″88	Seize－KKK	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	サラ	☆　1′11″33	初のオタキャラ使用 Seize－KKK	
	カゲ	☆　1′14″82	ATC－かみそりⓉ	個人申請　プレイランドマック（東京）
餓狼伝説スペシャル	キム・カッファン	連必2,513,900	取石　弥生（趣味：テコンドー♡）	荏原ゲームコーナー（東京）
	ダック・キング	必2,564,800	FAB－ヘビメタ A. Z	ガリバー熊谷（埼玉）
	ギース・ハワード	連必2,630,400	NGT－キャサ夫	キャッスル&YOU 2（東京）
超時空要塞マクロスII	ビギナー連付き	3,788,070	CYCLONE－R. T	アイリン夢空間（岐阜）
	エキスパート連付き	4,618,200		
ソニックウイングス	F－18	連1,419,500	IML－CYR－PET	
富士山バスター	かっぱ	必1,368,700	NOD－MDK	オキモト（広島）
	すもう	必1,134,400		
ビューポイント		4,128,480	2日目B館L－08a サークル・AYでス	ゲームパレス（静岡）
龍虎の拳	リョウ・サカザキ	1,113,540	QSR－リキさま!!	個人申請 ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
V. R.	ツインタイプエキパート	3′14″93	限界、納得、打止め DE.	ゲームコーナーフジ（東京）
ヘクシオン	スラッシュ	430,246	最終スコアは譲れん！ EGC－㊀MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）
餓狼伝説	ジョー東連付き	1,499,300	ごんべえⓂ	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
7.15号の訂正				
V. R.	ツインタイプビギナー	2′30″06	29秒台、見えました。DE.	ゲームコーナーフジ（東京）
7.30号の訂正				
極上パロディウス	ひかるちゃん	☆　連1,570,100	AFP－しんたろう ジョイズ2で1万5千	丸久小郡店ファミリーランド（山口）

その3

レイフォースにいたっては。ここにきて初回トップを獲得した扇ヶ丘レジャーセンターの逆襲が始まり、まさに一騎討ち状態になっていますが、ここにに乱入してくる掲載店はあるのでしょうか。

バーチャファイターは、サラもついに1分10秒台に突入しています。集計当初は1分30秒台でも驚異的なスピードと言われていましたが、ほとんどのキャラがここまで登りつめて来ました、パターンもバクチ的な、何回に1回くらいしか成功しないようなものを使用し、強引につなげているようです。腕もさることながら、ヒマとお金がかなり必要そうですね。

今回打ち切りの機種はありませんが、10店未満はたくさんあります。

アルティミットエコロジー、おてんきパラダイス、ジオストーム、ななめでマジック、ぷにっきーず、リッジレーサー2、大江戸ファイト他です。

おてんきパラダイスは、キャラ間の点差、難度がかなり違うという話なので、キャラ別集計を予定しています、

レッジレーサー2も、初級、中級、上級、タイムトライアルの4つで、部門別集計を予定しています。ドライブ野郎は、やり倒してくださいね。

他の機種に関しても、シューティングゲームの連付き・連なしは当然として、よほど申請が少なくならないかぎりキャラ別、部門別の予定です。

訂正があります。7・15号のV.R.はタイムが違っていました。7・30号のひかるちゃんは、スペシャルステージをクリアしていなかったということなので、当然スコア勝負といたします。

（がっちん）

アイリン夢空間　☆=15(30)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(05832) 7－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター（リン・クロサワ）㊣㊡付	5,513,900	CRISP－GGE－PANⓇ	ALL　残0
2	極上パロディウス（マンボー）㊣なし	2,699,400	GGE－WXW	ALL
3	極上パロディウス（ビッグバイパー）㊣なし	2,489,300	近江からの使者	ALL
4	極上パロディウス（ツインビー）㊣付	1,758,000	CRISP－GGE－MKC, Ⓡ	ALL
5	デイトナUSA（中級）	2′56″21	ULT. －みっちぃ！	完走　MT使用
6	超時空要塞マクロスII（ビギナー）㊣付	3,788,070	CYCLONE－R. T	ALL
7	超時空要塞マクロスII（エキスパート）㊣付	4,618,200	CYCLONE－R. T	ALL
8	ソニックウイングス（F－18）㊣付	1,419,500	IML－CYR－PET	全2周ALL
9	まじかるスピード（初級）	499,550	LOWN	ALL
10	クイズ世界はSHOW byショーバイ	5295萬	IML－CYR－PET	ALL　前回からのびてない

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147－1　☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バックランド	1,013,940	たまの休日の釣りが唯一のストレス解消㊔	とりあえず100万
2	龍虎の拳2	861,740	ビッグでやられたでもおもしろい　K・U	レベル8
3	SDI	79,633,660	一ロカツはグー完パだが激甘くん	ノーマル システム16A
4	ななめでマジック	7,209,762	俺の事こっちゃ落ち物がありゃイイねNFL	ノーマル やっぱ筋肉
5	ぷにっきいず	44,200	2Pのキャラの方が良い？市ぶ交替やIMF	ノーマル 速くてついてけん
6	大江戸ファイト	143,000	皆人間出来てますもん投げハメですもん半田	ノーマル もろでTクッす
7	ジオストーム	212,900	悩んでるんです チャチャかリュードか！道具	ノーマル じさくり
8	忍者くん阿修羅の章	786,720	これからの忍者くんは俺がもらう！F. 坂井	ノーマル やっさくり
9	モンスターランド	ALL	カントク何やってんですか？G稼げ、KFT	ノーマル 5000Gぐらい
10	マジックソード	7,314,085	話題の新製品は？あった、原勝宣や、吉野	ノーマル やっさくり

ウィルトークTAITO金沢　☆=0 (19)

石川県金沢市片町1－4－11　☎(0762)62－9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2 JET（ラスプーチン）	209.85	WILDZIPへ行こう！	ALL
2	ワールドヒーローズ2 JET（ジャンヌ）	232.31	とっても早い人の代理	ALL
3	ワールドヒーローズ2 JET（リョフ）	198.87	なやい…はやすぎる（笛）の人のスコア㊹	ALL
4	バーチャファイター（ジャッキー）	1′58″83	BEE	ALL
5	バーチャファイター（アキラ）	2′24″48	BEE	ALL
6	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	1,271,800	QSM－EB㊥	ALL　㊣付
7	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	787,200	WILD♡ZIPへ行こう！	ALL　㊣付
8	スーパーストリートファイターIIX（ブランカ）	967,100	おーくん	ALL　㊣付
9	スーパーストリートファイターIIX（ディージェイ）	1,300,100	J－BOY	ALL　㊣付
10	エイリアンVSプレデター（リン・クロサワ）	2,962,400	おーくん	ALL

扇ヶ丘レジャーセンター　☆=28(61)

石川県石川郡野々市町高橋町86－2　☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター（ウォリアー㊣㊡）	5,310,900	T. Clue－ISD	ALL
2	エイリアンVSプレデター（ハンター㊣㊡）	5,071,000	T. Clue－ISD	ALL
3	ワールドヒーローズ2 JET（リョフ㊣）	297.04	T. Clue－ISD	ALL
4	ワールドヒーローズ2 JET（ジャンヌ㊣）	253.72	T. Clue－RIK じじいはボケてます	ALL
5	ワールドヒーローズ2 JET（J. カーン㊣）	239.36	T. Clue－KOS	ALL
6	レイフォース	8,387,700	B. J	ALL 連つき
7	スーパーストリートファイターIIX（春麗㊣㊡）	2,625,700	T. Clue－rカモネ	ALL
8	ぐるりん（昇進モード）	21,170	夢幻履	ALL
9	大江戸ファイト（三平）	919,520	なめくじおばさん（目標300万）	ALL P×9
10	大江戸ファイト（ベンケイ）	753,960	KAD－くそゲーマニア	ALL

ゲームプラザ・イエローハット　☆=1 (144)

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9　☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス（まんぼう、連なし）	1,171,400	ほんのお遊び！DOHⓈ	スペシャルステージ　マニュアル
2	極上パロディウス（ペン太郎、連なし）	1,231,500	SSC－VAP㊕	スペシャルステージ　マニュアル
3	極上パロディウス（こいつ、連なし）	2,163,600	一応クリアーまっぷ	ALL　残0
4	極上パロディウス（ガブリエル、連なし）	1,720,900	戦う高校生ILA－'TMR'たこまる	スペシャルステージ　マニュアル
5	極上パロディウス（ツインビー、連なし）	854,100	合い言葉は「おまえら死刑」－ELF	スペシャルステージ　マニュアル
6	クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	2,030萬	NBLA－DOHⓈ 超運ゲー！	面数不明 100萬×2
7	ハイパーデュエル（R 2 SA）	1,896,772	簡単シューティングー SG－ELP	ALL　残0 まったくかせぎなし
8	ジオストーム	512,400	入荷したてで、感激中!!AMI夫－E. T!	1周目5面、もうちょっと！
9	Mr. バイキング	104,140	ELF君－オールドゲーム命	3周目ラスボス
10	リッジレーサ 2		まもなく入荷予定	

タウンスポットプレイランド ☆＝7 (79)

大阪府茨木市中津町４－３　☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス (マンボウ(連))	1, 849, 200	坂井真紀大好き♡	1cALLクリア
2	極上パロディウス (ひかるちゃん(連))	1, 840, 300	大塚寧々大好き♡	SPステージ
3	極上パロディウス (ビッグバイパー(連))	1, 130, 700	スシャじゃないよ スフィアだよ(寿)(司)(屋)	SPステージ
4	ワールドヒーローズ２JET (ラスプーチン)	246. 44	MIZ神－ZZ(か)	1cALL
5	ワールドヒーローズ２JET (マッドマン)	219. 18	MIZ神－ZZ(か)	1cALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト (溝口)	984, 100	11月23日フルアルバム買ってね。MRK♡	1cALL マリフパワー使用
7	バーチャファイター (ジェフリー)	2′08″48	K－O－T	1cALL
8	バーチャファイター (パイ)	3′40″72	ゴーレム子供６人目？	1cALL
9	バーチャファイター (カゲ)	4′29″10	特命捜査課。課長 神代警視正	1cALL
10	トップハンター	619, 400	芦生さんありがとう＆申し訳ない	1cALL

GAME's WiLL ☆＝35 (142)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1　☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	大江戸ファイト	743, 260	カッパ	ALL カッパ
2	トップハンター	1, 945, 500	WZH	ALL　残0 (連)
3	極上パロディウス (こいつ)	4, 528, 600	京城	ALL (連)
4	ファイターズヒストリーダイナマイト (ヨンミー)	1, 117, 100	FGM－B・R 内定もらいました。	ALL　2本落ち (連)
5	スーパーストリートファイターⅡX (バイソン)	1, 878, 800	Ⓝ	ALL　爪×3 (連)
6				
7				全機種ノーマル
8				
9				
10				

キャノン最前線 ☆＝0 (85)

愛知県名古屋市昭和区隼人町７－11　☎(052)834－2600

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ポトポト	7′21″41	穴うめ君	ALL
2	バーチャファイター (ジャッキー)	1′39″23	穴うめ君′	ALL
3	バーチャファイター (ジェフリー)	1′50″98	穴うめ君２	ALL
4	バーチャファイター (カゲ)	1′37″56	穴うめ君２′	ALL
5	ワールドヒーローズ２JET (キッド)	175. 34	NZK１号	ALL
6	ワールドヒーローズ２JET (ジャック)	147. 91	穴うめ君２′ TURBO	２日目ぐらい
7	出たな!ツインビー	398, 850	BGMうるさい君	２面
8	V・V	754, 990	SUPER穴うめ君	59%
9	エイリアンVSプレデター (リン・クロサワ)	4, 478, 900	K. M. くん	ALL
10	極上パロディウス (こいつ)	1, 797, 700	点かせしてません NBLA－DOHⓈ	SSにて死亡

タイトーイン002スタジアム ☆＝30 (234)

大阪府豊中市五井町１－１－36ライオンズマンション102号　☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ツインイーグルⅡ ((連)付)	7, 073, 000	MRJ－バレリーナ首 チョンパで事務所行き	ALL
2	デイトナUSA (中級)	2′55″89	CYCLONE－ HURRICANE	ALL 4MT
3	デイトナUSA (上級)	3′12″28	CYCLONE－ HURRICANE	ALL 4MT
4	スーパーストリートファイターⅡX (ガイル(連)付)	2, 666, 500	CYCLONE－ HURRICANE	ALL
5	ライトブリンガー (システィー(連)付)	6, 503, 780	咆哮野郎まJU	ALL
6	ライトブリンガー (グレン(連)付)	6, 327, 330	株アキュー ABAえもん	ALL
7				
8				
9				
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆＝38 (184)

大阪府大阪市住吉区山之内３－３－５　☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター (リン (連)(必))	4, 951, 800	RBN－星白金 －ぽーず	ALL
2	トップハンター ((連)つき)	1, 465, 400	AXIOM－せのん	ALL 残0
3	トップハンター ((連)なし)	1, 001, 100	牧野和也に昇竜拳	ALL 残0
4	極上パロディウス (こいつ・(連)つき)	4, 497, 100	H. M	ALL
5	極上パロディウス (ひかるちゃん(連)つき)	3, 104, 700	牧野　和也	ALL
6	極上パロディウス (ツインビー(連)つき)	1, 912, 600	クリアしただけH. M	ALL
7	バーチャファイター (ラウ)	1′04″51	すもー	ALL
8	バーチャファイター (ジャッキー)	1′10″88	Seize－KKK	ALL
9	バーチャファイター (サラ)	1′11″33	初のオタキャラ使用 Seize－KKK	ALL
10	龍虎の拳２ (タクマ・サカザキ(連))	3, 114, 911	ミ～	ALLⓅ D×12

アミューズメントスペース・ハスラー ☆＝0 (1)

三重県熊野市木本町620－１こやま２F　☎(05978) 9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター	2′01″31	ASR	結城　晶
2	バーチャファイター	2′46″33	NAL	ジャッキー・ブライアント
3	バーチャファイター	2′52″12	???	サラ・ブライアント
4	バーチャファイター	1′04″48	NAL	ラグ・チェン
5	バーチャファイター	2′53″47	WIZ	パイ・チェン
6	バーチャファイター	3′16″23	NAL	ジェフリー・マクワイルド
7	バーチャファイター	2′08″38	NAL	ウルフ・ホークフィールド
8	バーチャファイター	2′34″19	NAL	影丸
9	リッジレーサー	2′15″498	ZZR	初級・MT
10	ぐっすんおよよ	436, 800	ASR	.

ゲームセンターピノキオ ☆＝1 (27)

兵庫県明石市本町１－１－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター (ウォリアー)	4, 188, 800	りぼんちゃんズー ミラクルひかる夫(猫)(み)	ALL
2	ワールドヒーローズ２JET (リョフ)	280. 31	SVR－TUN(赤)(西)(瞬)	ALL
3	大江戸ファイト (秀月)	645, 020	現在このプレイヤーは アニメファン（類友）	ALL P×4
4	トップハンター	374, 200	現在このプレイヤーは 金欠（残1500円）	ラスボス
5	極上パロディウス (タコスケ)	1, 342, 100	現在このプレイヤーは 入院中（持病が再発）	S. ステージ
6	極上パロディウス (ツインビー)	1, 137, 000	現在このプレイヤーは 欠席（家でときめき）	7面
7	極上パロディウス (ペン太郎)	902, 300	SVT－卯月はナイスー LAC	6面
8	スーパーストリートファイターⅡX (サガット)	1, 369, 900	かんたんKTK	ALL
9	スーパーストリートファイターⅡX (春麗)	1, 231, 300	ハミングバード会員で ブラリトマニアにしお	ALL
10	ぷよぷよ	1, 269, 241	林原　亜美	ALL　技有 758ぷよ

チャレンジャー関大前店 ☆＝4 (60)

大阪府吹田市千里山東１－14－２　☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷにっきーず	45, 750	二代目魑魅魍羅和亜怒 NO8	L31
2	ななめでマジック	484, 510	流ゲーの相原兄貴ィ！ 咆哮野郎まJU	ALL
3	ライトブリンガー (ヴォルド)	6, 511, 970	咆哮野郎まJU	ALL 復活なるか？
4	ジオストーム	283, 300	豪２超熱いか！？ がんばれアトラス	R. 4 (連)なし
5	龍虎の拳２ (タクマ)	2, 710, 371	ローレル廃車 不死身のおっちゃん	ALL
6	D&DⓇ (ファイター)	1, 119, 735	T. U	ALL
7	ワールドヒーローズ２JET (マキシマム)	236. 59	KKJ－ IRREGULAR	ALL
8				
9				
10				

プレイシティキャロット四日市店 ☆＝0 (6)

三重県四日市市西浦２－４－５　☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター (Pウォリアー)	4, 264, 700	夜番バイト説は迷宮入 オクDHAL135	1cALL
2	エイリアンVSプレデター (Pハンター)	4, 089, 400	初夏の薫り漂う18才 BOZ－538	1cALL ハンターチャンス
3	エイリアンVSプレデター (リン)	3, 187, 500	K. K (Coke)	R. 7　ラスボス
4	極上パロディウス (こいつ)	1, 014, 600	駅は橋よりも良かった AOI－CHACHA	R. 8 つぶれろカプ●ン
5	パタノオン	11, 990	ラブラブ☆スピード ヤハ杉やん（夏）	1cALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト (プレデター・リー)	745, 550	リーのためなら床清掃 南方六哩ABT怪長	1cALL 哀しみのモーくん
7				
8				
9				
10				

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝0 (9)

兵庫県川西町小花１－６－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター (P. ハンター)	3, 259, 200	匿名希望	ラストボス 連なし
2	エイリアンVSプレデター (P. ウォリアー)	3, 389, 700	匿名希望	ラストボス 連なし
3	エイリアンVSプレデター (リン・クロサワ)	2, 828, 300	匿名希望	R－7 連なし
4	エイリアンVSプレデター (D・シェファー)	2, 096, 200	森下　学	R－6 連なし
5	スタックコラムス	147, 081		R－8 連なし
6	雷神魔傀 (黒騎士)	1, 690, 100	吹雪	R－6　ボス 連なし
7	雷神魔傀 (衣世)	1, 545, 500		R－6　ボス 連なし
8	雷神魔傀 (ゼルディア)	1, 571, 500	K. H	R－6　ボス 連なし
9	極上パロディウス (ツインビー)	1, 173, 600	森下　学	7面 連なし
10	ぷよぷよ	809, 260		ALL 連なし

ハイスコア通信　お店から

●テイテクセガ青森B新町（青森）
　ここのハイスコアは、KANZU一人だけ、独占しています。みんなも来てKANZUのスコアを越しましょう。

●PLファンタジア&バレンシア（秋田）
　俺達の考えたサムスピ2のNerキャラはこれだ！というのをハガキに描いて送ってください。見て上げます。フロム　ファンタジア　With　ファンタジ庵編集部

●モンテカルロ（群馬）
　高崎における「V・F」の一番人気キャラは「ジェフリー」です。何でも「高崎はじける山愛好会」というグループが存在し、日々スプラッシュマウンテンにはげんでいるとのこと。おまけにあいさつがわりに「イェーイ」と言ってポーズを決める人もいてちょっと変な感じです。

●サーカスワールド小山店（栃木）
　今月よりハイスコア集計店になりましたサーカスワールドの小山店です。まだまだゲームのレベルは低いですが、腕に自信のある方、どんどん遊びにきてください。
by　ナイスガイ　たかひろ

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
　まるやき様、Ⓑ－SATSUMA様、遊びに行ったときはお世話になりました。
by　ヤンキー－Ⓤ

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
　夏休みの遠征、お待ちしております（JR高崎線深谷駅駅前通り）、2つめの信号を右に曲がるとわかります）　by　店長

ガリバー熊谷（埼玉）
　サムスピ通信台まだあるよ！（A+B・C+D付）遊びに来てね！　by　ゴッツ

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
　最近常連のハイスコアラーの集まりが悪いです。みんな毎日来てスコアアタックしなさい。ねぇ、お願さー！　by　あつし夫

●プレイシティキャロット松本店（長野）

　最近スコアが当店ではよく申請されるようになってきましたが、コンピュータとのスコアの駆け引きを楽しめる人はまだまだ。みんな頑張ろうー。　by　担当Z

●ゲームプラザ・イエローハット（愛知）
　今月は、オールドゲーム「Mr.バイキング」を入荷しました。これからも続々入荷予定ー期待してね！　by　担当E.T－

●タウンスポットプレイランド（大阪）
　最近スコアを狙ってくれる人がいません。みんなやってちょうだい！このままでは…
by　担当T・M(次)君

●ゲームセンター・ピノキオ（兵庫）
　ADF犬様、大変お世話になりました。どうもありがとう。　by　かる夫(猫)

●ゲームスポット・パスカル（岡山）
　パスカル終わってます。申請する人、募集中。

●丸久小郡店ファミリーランド（山口）
　営業時間が午後8時までになりました。みなさんよろしく。

●プレイシティキャロット高松店（香川）
　古いゲームも新しいゲームも数多くあります（それほどでもないけど）ハイスコアの大半をだしたバビたんがおります。会いたい人は、夜6時以降に当店へ。午後5時半までは若い女性店員がおりますので、ぜひ来店ください。

●ビッグウェーブ（高知）
　みなさん、エイリアンVSプレデターが入荷しました。まだ入ったばかりなのに大人気。これからが楽しみです。

●ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
　当店にしては珍しくNewゲームが多数入荷しました。安心してください。ヴォルフィードはまだあります。

●サブカルチュア（福岡）
　ロストワールドが復活しました（ただしNewVer）それとデイトナUSAがついに1プレイ100円になりました…ぜひ遊びに来てください。酒場のマスターがお待ちしております。　by　ルイーダの酒場

●ゲームインプラザ・オリンピアン（福岡）
　当店ではゲームマニアが少なくなり、登録して競うことが困難になりました。

●ワンダーランド（宮崎）
　最近スコアを出す人が少ない。みなさんのご協力をお願いします。　by　(店)A

●ゲームプラザ（熊本）
　オールドゲーム復活予定です。スパハン、ウイニングランなどが復活しています。

●ゲームピアチャンス国分店（鹿児島）
　100円で2ゲームになったので、みなさんハイスコアを出しに来てください。（スコア不足ぎみ）

●香港ナムコショップ（海外）
　夏休みに向け、新規PCBがドンドン入荷予定だゾー。次回のハイスコア表を楽しみに…！

●タイトーイン002スタジアム（大阪）
　伝言です。編集部の○崎君。チャラにはせんどお。ミナミの帝王より4万鬼の取り立て。

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	スーパーストリートファイターⅡエックス	847	カプコン
2	2	極上パロディウス	614	コナミ
3	3	エイリアンVS.プレデター	564	カプコン
4	4	バーチャファイター	396	セガ
5	5	ワールドヒーローズ2JET	300	SNK/ADK
6	8	デイトナUSA	243	セガ
7	6	リッジレーサー	205	ナムコ
8	7	ファイターズヒストリーダイナマイト	185	データイースト
9	9	餓狼伝説スペシャル	170	エス・エス・ケイ
10	11	ぷよぷよ	161	セガ/コンパイル

11位	12位	13位	14位	15位
龍虎の拳2 153	スラムダンク 120	レイフォース 100	得点王2 86	サムライスピリッツ 77

インカム人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	スーパーストリートファイターⅡエックス	881	カプコン
2	2	極上パロディウス	519	コナミ
3	6	エイリアンVS.プレデター	485	カプコン
4	3	バーチャフィアター	416	セガ
5	5	リッジレーサー	304	ナムコ
6	4	ワールドヒーローズ2JET	297	SNK/ADK
7	8	デイトナUSA	259	セガ
8	10	ぷよぷよ	196	セガ/コンパイル
9	7	ファイターズヒストリーダイナマイト	193	データイースト
10	9	餓狼伝説スペシャル	174	エス・エヌ・ケイ

11位	12位	13位	14位	15位
スラムダンク 145	龍虎の拳2 133	得点王2 105	アウトランナーズ 105	ファイナルラップ 89

上位変動なし!嵐の前の静けさ

新対戦ゲームが迫る

今月も一位はスーパーストⅡエックスです。ストⅡエックスも発売されてはや半年近くが過ぎようとしています。その間、いくつか対戦格闘ゲームが発売されましたが、ストⅡエックスの牙城をゆるがすまでには至っていません。

ところが、ここに至ってカプコンからバンパイアが発売され、SNKからも新しい対戦格闘ものがリリースされる予定。対戦格闘ゲームは、大きな転換期を迎えているといってよいでしょう。ストⅡとまったく同じタイプのゲームでは限界を感じさせるので、これからは各メーカーがどのように工夫を加えてくるのでしょうか。

2位には、極上パロディウスが安定した人気を保っています。ゲーム性が安定しているのももちろんですが、やっぱりキャラクターの良さが売りのゲームです。日本のプレイヤーに合ったキャラクターでのゲーム作りが大切だということを、とても感じさせてくれるゲームです。

さて、3位は先号に引き続きエイリアンVSプレデターが入りました。プレデターは、爆発的な人気ではないものの、格闘ゲームの基本のようなよくできたゲームで、安定した人気を得ています。爽快感を重視したゲーム作りが目立っているゲームです。欲を言えば、もっと驚かせるほど目立つゲーム展開があったらよかったかもしれません。

ベストテン下位はロングヒットゲーム

4位のバーチャファイターはほんの少しポイントを下げたものの、ほぼ安定した人気。リッジレーサーも同様です。

一方、ワールドヒーローズ2JETは、人気がかなり下降する傾向にあります。新しい工夫、追加が少なかったのが原因でしょうか。

ベストテンの下位には、餓狼伝説スペシャル、ぷよぷよというところが健闘しています。まだまだゲームセンターからはなくなる気配がなく、安定したインカムを供給しているのはなかなかすごいことです。

来号には、夏休みを控えて発売されるさまざまなゲームが発売されます。対戦格闘ゲームの他に、セガのイチダントアール、ビデオシステムのソニックウイングスコにも注目したいところです。

(ぜんじ)



(愛知県 河辺 剛君)

川島玩具店 ☆=0(19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX(リョウ)	1,316,800	OZ-GAL	ALL
2	スーパーストリートファイターⅡX(ケン)	1,304,100	RINダメ夫	ALL
3	スーパーストリートファイターⅡX(ディージェイ)	1,352,100	RIG	ALL
4	スーパーストリートファイターⅡX(フェイロン)	947,000	「あらし」にストⅡ旧Ver?やっぱ真空?	ALL
5	ワールドヒーローズ2JET(フウマ)	139.47	君も聞いてる?「もうすぐ朝」	ALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト(レイ)	712,900	なーなー、牛ってどうやって出すん?	ALL
7	ファイターズヒストリーダイナマイト(ミゾグチ)	720,550	あなたの想像しているアラブ人を	ALL
8	ファイターズヒストリーダイナマイト(ザジィ)	679,750	イラストにして送ってください	ALL 〆切8月6日
9	ファイターズヒストリーダイナマイト(サムチャイ)	693,450	グラⅡラス面復活できん!㋚ソーカー!	当日消印有効 ALL
10	ファイターズヒストリーダイナマイト(フェイリン)	630,950	皆さん、ソークカウの使いすきには注意だ	ALL

ハイテクセガ神戸 ☆=4(21)

兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19 ☎(078)391-5712

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D R(ファイター)	1,095,411	J.G.K-ALL㊙	ALL 格ゲーデビュー
2	デイトナUSA(中級)	3′00″42	NAN-Ⓔ	TA完走 MT
3	デイトナUSA(上級)	3′16″09	参考記録	TA完走 MT
4	レイフォース	6,551,700	S.I.N	ALL 残2 ㊣
5	スーパーストリートファイターⅡX(バルログ)	976,100	キング♡ラヴラヴ	ALL ツメ×1 ゴウキ
6	アウトランナーズ(オーストラリア)	3′16″69	鹿島アウトランナーズ	マッドパワー完走
7	アウトランナーズ(香港)	3′18″69	鹿島アウトランナーズ	マッドパワー完走
8	アウトランナーズ(日本)	3′16″35	鹿島アウトランナーズ	マッドパワー完走
9	アウトランナーズ(中国)	3′15″12	鹿島アウトランナーズ	マッドパワー完走
10	アウトランナーズ(ロシア)	3′16″69	鹿島アウトランナーズ	マッドパワー完走

イーストランドファミリーガーデン ☆=0(12)

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	WEC・ルマン24(ミニスピン)	603′9	At.N・ASCAT	1コイン完走 541660点
2	レインボーアイランド(.日バージョン)	11,697,630	ウイングウォー入れろ1人20セット買え!	1コインALL㊪かせぎなし
3	サイバリオン(実戦編)	13,442,820	男はだまって零戦だよ零式艦上戦闘機63型	1コインALL 5機設定
4	ナイトストライカー(Rゾーン)	92,542,040	でもDOS/Vの方がリアルでいいなぁ。	1コインALL バ×6 しらん人
5	キャブラス	1000万+α	最新のアーケードは負けてるよ	1コイン面数わすれた
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームスポットパスカル ☆=2(6)

岡山県岡山市表町3-7-5 ☎(086)234-2332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トップハンター	633,100	求む き、がい	ALL ㊣なし
2	極上パロディウス(こいつ)	1,834,200	TAK	ALL ㊣付き
3	極上パロディウス(ミカエル)	2,131,200	新宅八段	スペシャルで死 ㊣付き
4	ぷよぷよ	1,361,416	D.S.K-BAD	ALL 692BLOCK
5	デイトナUSA(中級)	3′07″42	元気のないひと	完走 T.A MT
6	デイトナUSA(上級)	3′37″62	やるせないサラリーマン	完走 MT
7	アウトランナーズ(北ヨーロッパ)	3′16″24	穴ウメにかりだされる男K	完走 M.P ギアボタン㊣付
8				
9				
10				

オキモト ☆=0(11)

広島県広島市西区南観音3-15-3 ☎(082)292-1473

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バツグン(TYPE.A)	12,704,860	GGE XRX 大坪打倒ゴン太㊙㊣	5面 連付き
2	バツグン(TYPE.B)	20,270,360	大島あみ	ALL 連付き
3	バツグン(TYPE.C)	12,369,150	DDS-黒川	4面ボス 連付き
4	テトリス	999,999	GGE-XRX-大坪下井草のみんな元気?	781ライン
5	富士山バスター(かっぱ)	1,368,700	NOD-MDK	ALL 必付き D×7
6	富士山バスター(すもう)	1,134,400	NOD-MDK	ALL 必付き P×18 D×1
7	トップハンター	773,800	のびてません㊪㊪ 目標80万!	ALL
8	極上パロディウス(ツインビー)	895,300	G^2P^2Y	SDボス
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆＝5（175）
福岡県福岡市中央区六本松２－６－７ ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷにっきいず	177,650	(逆)しぷつんだMAET	ALL
2	大江戸ファイト(連)（くノ一）	872,700	クソゲー君	ALL
3	大江戸ファイト(連)（秀月）	816,000	OH(必)邪流	ALL
4	おてんきパラダイス	4,207,910	G. M. C. みやさん	ALL 残２ ROY王子使用
5	バーチャファイター(必)（サラ）	1′38″73	G. M. C. g. m. c. 半妥	ALL Ⓖ+Ⓚ付
6	スタックコラムス	291,281	G. M. C. . R-I G. M. C. KKK	ALL 1P 慣れた人向き
7	ベストバウトボクシング(連)	1,317,650	G. M. C. ぱんだ	ALL ホセ
8				
9				
10				

プレイシティキャロット高松店 ☆＝0（2）
香川県高松市片原町２－４細谷ビル１Ｆ ☎(0878)22－4555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳２（ロバートガルシア使用）	1,321,560	ハートフル大好き byカモノハシ	1コインALL
2	龍虎の拳２（ジョウ、サカザキ使用）	1,087,030	世界一強いももんじゃ	1コインALL
3	龍虎の拳２（ユリ・サカザキ使用）	551,884	林原めぐみ命！ byTMA	1コインALL
4	スーパーストリートファイターⅡX（ケン使用）	1,142,300	神月麻琴	1コインALL
5	スーパーストリートファイターⅡX（サンダーホーク使用）	480,000	UETはちゃんとLV4じゃ!!byバビイ	1コインALL
6	ワールドヒーローズ２JET（ジョニーマキシマム使用）	211.13	バビバビバービー	1コインALL
7	ワールドヒーローズ２JET（リョフ使用）	208.82	ボビー中川	1コインALL
8	ワールドヒーローズ２JET（エリック使用）	188.69	店長!!冷し中華かえせ!! byバビイ	1コインALL
9	ゴルフィンググレイツ２（パワープレイヤー使用）	−15	プロゴルファー屋だ	ヒルカントリーコース
10	ゴルフィンググレイツ２（パワープレイヤー使用）	−14	イアンウィーズナム	レイクアイランドコース

ゲームゾーン灘町店＆境店 ☆＝0（11）
鳥取県米子市灘町２－52 ☎(0859)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト	766,250	ABC	レイ使用 1コインALL
2	バーチャファイター	1′57″80	MEG	ジャッキー使用
3	だるま道場	303,990	MC	1コインALL
4	雷　龍２	1,186,960	ABB	
5	トップハンター	331,800	AAA	
6	バツグン	1,382,290	E. N	
7	ティンクルピット	1,204,230	BBB	
8	パロディウスだ!	907,600	AAA	
9	エイリアンVSプレデター	2,504,000	DDT	D シェーファ使用
10	ワールドヒーローズ２JET	172.52	EBC	C. キット使用 1コインALL

サブカルチュア ☆＝5（68）
福岡県筑紫野市二日市宮田町581－６黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター	5,038,500	とりあえず・・・ まさし	ALL (連)つき ウォリアー使用
2	エイリアンVSプレデター	3,136,100	月々1万3千円の男 Mr. X	R7ボス(連)なし シェーファー使用
3	スーパーストリートファイターⅡX（ダルシム・(連)付）	2,373,800	男の約束達成プロジェクト再始動 MSK	ALL
4	デイトナUSA（中級）	2′57″76	「先生、ひどいわ！」秋月茗子	ALL
5	ワールドヒーローズ２JET（J. マキシマム(連)付）	233.95	Ⓚ君	ALL
6	ソルダム	296ライン	P級パズラー OYA－GⓉ	レベル:17 1000万＋α
7				
8				
9				
10	イメージファイト（(連)付、５機認定）	２周目６面	二日市シャバ僧倶楽部 くどう	未だクリア出来ず 夜の店員

ビッグウェーブ ☆＝0（6）
高知県高知市曙町１－８－25寿ビル１Ｆ ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX（ケン）連付き	1,257,600	久しぶりだぜ!!!! K・N	ALL P×２ ゴウキが出た〜
2	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）連付き	1,244,300	まだまだ！ S・C	ALL
3	スーパーストリートファイターⅡX（D・J）連付き	1,120,700	うっお〜うっお〜 うっお〜 BY少佐	ALL
4	スーパーストリートファイターⅡX（キャミィ）連付き	975,600	キャミィの○はピンク（JO） NAL夫	ALL ノーブラ ボインうち使用
5	ワールドヒーローズ２JET（ラスプーチン）	245.30	大阪 なる	ALL 負け×1 ネフライト様使用
6	ワールドヒーローズ２JET（リョフ）	221.63	しぇ〜しぇ〜しぇ〜 BY ジョニー	ALL
7	ワールドヒーローズ２JET（マッスル）	136.69	殿下２号 ぎょ〜ぎょ〜ぎょ〜	ALL
8	極上パロディウス（こいつ）	1,618,100	G・S－T おのちゃんマン	スペシャル死亡 1周END連付き
9				
10				

ゲームシティDADA ☆＝1（6）
島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA（初級）	2′22″00	NAG	
2	デイトナUSA（上級）	3′33″03	SAK	
3	エイリアンVSプレデター（ウォーリアー）	2,723,200	ムーンボール マジシャン	
4	極上パロディウス（ミカエル・連なし）	841,100	T. I	6面まで
5	D&D R（ファイター）	768,384	モリソバ改	ドラスレ
6	スーパーストリートファイターⅡX（ダルシム 連なし）	1,109,300	ライトクンガンバ	
7	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ 連なし）	1,231,100	ムーンボール マジシャン	1コイン 豪鬼まで
8	スーパーストリートファイターⅡX（ブランカ、連なし）	578,800	ガチャピン ムック♡	今月の大大大大大大サービススコア
9	スーパーストリートファイターⅡX（ザンギエフ、連なし）	895,200	ライトクンガンバ!!	また ベガ負け
10	バツグン（TYPEB・連なし）	1,530,540	TYPE－B	東亜プランよ さようなら

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0（18）
福岡県北九州市小倉北区京町２－６－７ ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター（Pハンター）	2,356,800	藤波 春香	1cST－7
2	スーパーストリートファイターⅡX	1,[illegible]91,200	憂鬱な受験生'K'	1cALL（リュウ）
3	極上パロディウス	1,458,200	SHIZUKA	1cALL アイツ使用
4	ファイターズヒストリーダイナマイト	947,750	SAB	1cALL
5	龍虎の拳２	737,951	O. 岩井	1cALL
6	得点王２	18	TKO	1c7勝0失点
7	スラムダンク	222	TATE	1cALL
8	スラムダンク	201	SAB	1cALL
9	スーパーストリートファイターⅡX	941,502	WANDER	1cALL（ケン）
10	ソルダム	2,000,000	KAP	1cライン100 レベル30

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0（26）
愛媛県松山市南斉院町17－５ウエストビル１Ｆ ☎(0899)33－6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	7,571,200	SUR林遮温存中 うれしかろうーLEE	2P側 ALL
2	龍虎の拳２（Mr. BIG）	2,387,550	FAD－IDA コヒーありがとう	ALL
3	ハイパーデュエル（LISA）	2,028,998	SUR－R T(犯) やまけんまだかな？	ALL
4	ハイパーデュエル（LLOYD）	2,022,335	SUR－R T(犯) マスクまだかな？	ALL (連)
5	ガンフロンティア（再入荷）	937,640	SUR－R T(犯) 8号地獄のめがね故障	ALL カッター×５
6	コットン（再入荷）	2,536,810	SUR－R T(犯)	ALL (連)
7	サイドアーレス	2,430,600	SUR－LEE うれしいぞ！めがね	ALL
8				
9				
10				

アメニティスペースOZ３店集計 ☆＝0（29）
山口県小野田市西高泊664－３ ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX（ディージェイ）	1,426,100	アリャリャコリャノャンAV仮面	ALL 豪鬼クリア 小野田店
2	デイトナUSAツイン（T・A初級）	2′21″81	YOC	MT 山口店
3	デイトナUSAツイン（T・A中級）	3′06″53	TZR	MT 山口店
4	デイトナUSAツイン（T・A上級）	3′25″37	POP	MT 山口店
5	リッジレーサーDX（T・T）	3′31″335	次は７速!! 928	6MT 小野田店
6	エイリアンVSプレデター（ハンター）	1,239,900	KKK	ST5 山口店
7	極上パロディウス（２周設定）（ひかる）	1,141,200	U・K	1－7 山口店
8	極上パロディウス（２周設定）（こいつ）	1,149,300	WARA!!	1－5 小野田店
9	スラムダンク（シカゴ）	245	ACE	ALL 山口店
10				

PALY－HOUSEアスカ ☆＝0（4）
佐賀県伊万里市浜町５番街アスカビル２Ｆ ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター	2,490,400	IPA－TKO	S－7 プレデターウォリアー
2	スーパーストリートファイターⅡX	1,514,000	IPA－TKO	ALL リュウ
3	ワールドヒーローズ２JET	224.91	F－SLO	ALL J・マキシマム
4	ファイターズヒストリーダイナマイト	611,900	IPA－TKO	ALL ジャン
5	龍虎の拳２	953,240	Mr－好太郎	ALL ジョン
6	餓狼伝説スペシャル	1,563,000	Mr. S. N	ALL ギース
7	D&DⓇ	547,257	AMP－KL	ALL ファイター
8	フライングパワーディスク	204,806	IPA－TN	ALL
9	ミラクルアドベンチャー	619,990	IPA－TN	ALL
10	アルティミット エコロジー		只今スコア申請ナシ	

チャレンジバンバン ☆＝10（72）
愛媛県松山市道後樋又４－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷにっきいず	131,450	T・H	ALL
2	干支物語	289,940	T・H	ALL
3	極上パロディウス（コイツ）	1,863,300	わいわい	ALL 連なし
4	エイリアンVSプレデター（ウォリアー）	3,325,500	ACE	ラスボス
5	龍虎の拳２（リョウ）	2,233,570	★一暗黒龍	P×22 D×６
6	スーパーストリートファイターⅡX（E・本田）	1,075,800	CR鬼無双（３・７・鬼無双で確変２回）	ALL 512分の1
7	バーチャファイター（アキラ）	1′38″90	F・パワフル初当り８万円	NY パイオニア
8				
9				
10				

丸久小郡店ファミリーランド ☆＝1（4）
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター	1,079,500	ぼんにゅう４号 女ができたっす	(連)無、４面ボス P. ウォーリアー
2	エイリアンVSプレデター	1,060,900	S山君へ。弱すぎて相手になりません。せ	(連)無 ４面ボス P. ハンター
3	スーパーストリートファイターⅡX	1,162,500	いぜい呼んでください 勝者・あほザンギ様	(連)無 クリア ザンギエフ
4	トップハンター	175,600	ぼんにゅう４号 女ができたっすー	３－２ すーはまだ
5	ティンクルピット	8,621,430	守田正夫	48面
6	ジオストーム	81,700	なんとS山はK5に敗北、さよならS山	２面
7	エイリアンVSプレデター	764,800	しーろーえっくす、車はアスティナ。	(連)無 ４面 リン
8				
9				
10				

ハイスコア通信 担当者から

なんとなく全体の差が縮まってきたようだ。とくに5位までの上位6店の差が縮まり、混戦状態になっている。まだまだ中間の折り返し地点を過ぎたばかりで、後半戦に入ろうかというところだけにどこの掲載店にもチャンスはあるはず、是非、今年行われるゲーメスト大賞には3位までに入賞し、東京に遊びに来れるようガンバって欲しい（予定）。

プレイシティNASA杉本町がここのところ好調で、今回も☆獲得数が5個と実に安定した強さを見せている。いつのまにかトップのハイテクセガ高崎との差は4個とも十分射程内に入ってきた。

また、扇ケ丘レジャーセンターも全体の順位こそ変わっていないが、☆数7個獲得と一気にその差を縮めてきた。上位の掲載店にとっては、非常に怖い存在だろうが、脅かすだけでなく上位に食い込んでいって欲しい。

☆獲得数上位店（7.15号〜7.30号）

順位	店	今月	合計
1	ハイテクセガ高崎（群馬）	3	42
2	プレイシティNASA杉本町（大阪）	5	38
3	GAME's Will（京都）	2	35
4	タイトーイン002スタジアム（大阪）	3	30
5	扇が丘レジャーセンター（石川）	7	28
6	プレイランドスカイシアター（埼玉）	4	24
7	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）	1	17
7	荏原ゲームコーナー（東京）	3	17
9	ゲームセンターコパIII（神奈川）	0	15
9	アイリン夢空間	2	15

次回のスコア申請締め切りは

8月5日（6日消印有効）

次々回の締め切り予定は8月23日です。

てあたりしだい ゲームリスト

6月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
古今東西干支物語	ビスコ	パズル	4－1	6／7	
リッジレーサー2	ナムコ	ドライブ	HABG	6月下旬	この走りを知らずしてレースゲームを語るな！
ギャルズパニックⅡスペシャルエディション	カネコ	アクションパズル	8－1	6月下旬	ギャルズパニックⅡのクイズなしバージョン
ハイパーティーショット	ビデオシステム	スポーツ	2－1	6月下旬	

7月以降発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
ロイヤルランブルデータイースト	データイースト	ピンボール		7／4	WWFのプロレスラーがピンボールに！3カウント、バトルロイヤル何でもアリ
JOE&MAC RETURNS	データイースト	アクション	8－2	7／4	暴れん坊原人JOEとMACがアクションを駆使して面クリアしていく。すげー
雷電DX	セイブ開発	シューティング	8－2	7／18	
スポーツフィッシング	セガ	釣り	特殊	7月初旬	バーチャルリアリティ感覚のスポーツゲーム！
デザートタンク	セガ	シューティング	特殊	7月中旬	MODEL 2のパワー炸裂！テクスチャーマッピングバリバリのタンクゲーム。
バーチャコップ	セガ	ガンシューティング	特殊	未定	現在、製作好調進行中！しばし待たれよ
ぷよぷよ通（2）	セガ/コンパイル	パズル	4－1	未定	あの「ぷよぷよ」がパワーアップしてカミングスーン！
ヴァンパイア	カプコン	格闘アクシ	8－6	7月中旬	吸血鬼やフランケンなど伝説のモンスターたちが繰り広げる格闘アクション。
天麟の書　死嘩護	ビスコ	格闘アクション	8－4	7～8月	NEO－GEO用格闘アクション。
ぷろっけん	ビスコ	パズル	4－2	7月下旬	対戦型ブロック崩し。
ソニックウィングス2	ビデオシステム	シューティング	8－2	7／18	
豪血寺一族2	アトラス	格闘アクション	8－4	未定	
へべれけのぽぷーん	サン電子	パズル	8－2	7月	アトラス発売。
GREAT 1000 MILES RALLY	カネコ	ドライブ		7月中	クラシックカーラリー。ドリフトが気持ちいい。
パックンバンバン	カネコ	アクション	8－2	7月以降	敵が投げてきた爆弾を使って敵を倒す。対戦が熱い！
大江戸ファイト	カネコ	格闘アクション	8－4	7月以降	「富士山バスター」に続くネオジャパネスク格ゲー！きみは「カッパ」「一休」を倒せるか？
究極ⅡPC原人	カネコ	アクション	8－2	8月以降	おなじみPC原人のアーケード版。ニコチャンバリアで攻撃／防御。
痛快GANGAN行進曲	ADK	3D格闘アクション	8－3	7月下旬	3Dの対戦が熱い！対戦でガンガン燃えろ！
ストリートジャム	ジャレコ	スポーツ	8－3	未定	マザーボード「メガシステム32」対応ストリートバスケ。
リーサルエンフォーサーズ2	コナミ	ガンシューティング	特殊	7月4日	
対戦ぱずるだま	コナミ	パズル	4－2	7月7日	気分爽快の大連鎖を楽しみにしてね。
ジョハリの窓	ヒューマン	心理テストマシン		7／14	ニュータイプ心理テストマシン！
マジンガーZ	バンプレスト	シューティング	8－3	7月上旬	ノーミス・ノーショットでハイスコアをめざせ！
機動戦士ガンダムEX－REVUE	バンプレスト	格闘アクション	8－4	未定	全14体、160Mの白熱！
リアルパンチャー	タイトー	スポーツ	特殊	7月	
カイザーナックル	タイトー	格闘アクション	8－6	未定	
キングオブファイターズ'94	SNK	格闘アクション	未定	未定	3人1組で闘うSNKキャラオールスター戦。
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	未定	未定	今はまだナイショ♡
疾風魔法大作戦	エイティング／ライジング	シューティング	8－2	未定	ルール無用の大レース！超高速で魔法大陸を駆け抜けろ！
イーグルショットゴルフ	サミー工業	スポーツ	8－2	未定	クラブ設定が細かいよ。
スーパーリアル麻雀PV	セタ	麻雀	KB	未定	PV3人娘の顔は、もう皆さん知っていると思うけど…動いてると更にイイゾ♡
エイトフォース	テクモ	シューティング	2－4	未定	
ガンバード	彩京				彩京から期待の新作登場！詳細は次号！
グレートスラッガーズ'94	ナムコ	スポーツ			お待たせしました。
アタック オブ ザ ゾルギア	ナムコ	シューティング			巨大怪獣のゾルギアをやっつけろ！
ZUPAPAI	フェイス	アクション	未定		スターボムを使った多彩なテクニックをマスターするのだ！

神宮前キャロットハウス ☆＝0（4）

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル　☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンボールZ V・R・V・S	ALL	リーヤ	ベジータ
2	ドラゴンボールZ V・R・V・S	ALL	どうだいトランクス君かっこいいだろ！	ゴハン
3	ドラゴンボールZ V・R・V・S	ALL	MGF－Zin	ゴクウ
4	ドラゴンボールZ V・R・V・S	ALL	・・ノーコメント・・	トランクス
5	極上パロディウス（マンボウ）	1,314,000	あなうめです	スペシャルステージ
6	極上パロディウス（こいつ）	1,192,800	チャチャ	スペシャルステージ
7	エイリアンVSプレデター（ウォリアー）	2,867,700	ドロシー	7R クィーンにやられた
8	ナックルヘッズ（フジオカ）	489,700	チャチャでーす。	ALL
9				
10				

ワンダーランド ☆＝1（5）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F　☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター	3,619,500	卒研進まんNCA ARIEL君でちゅ	リン使用　入荷から三日でクリア
2	エイリアンVSプレデター	3,068,600	マックドロボーおのれE組　ARIELダス	ウォーリアー使用 2回目でクリア
3	スーパーストリートファイターⅡX	1,893,300	AHO	ケン使用 ゴウキに負けた
4	D&D®	1,134,650	ヘルハウンドよ8000点くれ　ARIEL	エルク使用 1コインでちゅ
5	スーパーストリートファイターⅡX	1,490,700	E組にマックが来たゾKAMIY君	春麗使用 低いねェ
6	戦斧デスアダーの復讐	669	世界一のAHO	トリックス使用 ひさしぶりだ
7	ゼビウス	467,210	京ナンバーのR1－Z改め7万円のEP71㊟	16エリア こんぐれーて書く？
8	フェリオス	650,070	クライムギアいれる7万円のEP71㊟！	1C ALL 再入荷2回目にて
9	キャメルトライ	3′33″3	ほりぶー	マルベニにきてちょ
10				

ゲームプラザ ☆＝1（168）

熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷにっきいず	170,500	JUN 6月だから	1c L71
2	ライトブリンガー（ヴォルド）	6,469,280	EXTRAダンスを踊る男　ウーキーDMF	1cALL　連無 残×0　M×6
3	ライトブリンガー（システィー）	6,419,050	DMF　真っ黒クロ）ケでておいでー	1cALL　連無 残×0　M×0
4	ライトブリンガー（グレン）	6,345,050	ゴリおしマシーン使用おつむ足りなひDMF	1cALL　連無 残×0　M×4
5	エイリアンVSプレデター（ウォリアー）	4,333,700	服部本町は遠すぎる！ウーキ　Xガデス	1cALL ㊤　㊙無し
6				
7				
8				
9				
10				

ヤングパレス ☆＝0（1）

沖縄県沖縄市中央1－14－2　☎(098)939－1920

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）	1,098,100	ハマヒガ　ソウ	ノークリア
2	スーパーストリートファイターⅡX（ガイル）	749,700	EL&P	ノークリア
3	スーパーストリートファイターⅡX（ブランカ）	513,500	M. C	ノークリア
4	スーパーストリートファイターⅡX（ディージェイ）	729,800	D. J	ノークリア
5	スーパーストリートファイターⅡX（サガット）	994,300	QUEEN	ノークリア
6	スーパーストリートファイターⅡX（ベガ）	965,400	M. S	ノークリア
7	ワールドヒーローズ2JET（ハンゾウ）	112.80	BEAVES	クリア
8	ワールドヒーローズ2JET（ジャック）	230.00	DMC	クリア
9	ワールドヒーローズ2JET（C.キッド）	210.20	K. E	クリア
10	ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	101.30	ソウ　ハマヒガ	クリア

香港ナムコSHOP（海外）

ROOM 7A1 7F ONE CAPITAL LACE18 LUARO ROAD WAN CHAI HONG KONG

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX	1,387,300	LIU CHUN KIT	DEE JAY
2	龍虎の拳2	1,281,690	KAN KING SUNG	TENJIN
3	餓狼伝説スペシャル	1,047,100	LIU CHUN KIT	JUBEL YAMADA
4	リッジレーサー	4′03″756	匿名にするんじゃね～	
5	バーチャファイター	3′20″61	匿名にするんじゃね～	サラ
6	雷　電Ⅱ	50,000	情けないスコアーでスイマセン…	
7	ドラゴンボールZ	494,200	FUNG KIM NAM	ゴクウ
8	ウルトラマン大進撃	130,000	これが、今、人気あるんだよね～っQ	
9				
10				

すばらしい本屋さん82軒

東京都品川区
博文堂 大井町店

当店はJR大井町駅中央口から徒歩2分のKHビルの1Fにあります。コミック・ファミコン雑誌・攻略本等が充実しており、店内にはCD・ビデオのレンタルコーナーもあり、連日若者でにぎわっています。また、ビルの地下1Fには居酒屋、2Fには喫茶店もあり、本や雑誌を片手にお酒を飲みながら、あるいはコーヒーを飲みながらと最適な所です。

さあ、博文堂へ

Let's GO!!

AM10:00～PM10:00



きれいなおねーさんも待ってます。

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

月刊ゲーメストバックナンバー常備店 すばらしい本屋さんリスト

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
☎0166-26-6100

東北地方

●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-8-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-22-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8　1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16　KHビル1F
☎03-3458-1430
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●カプリコン
東京都中野区本町3-25-10
☎03-3373-5187
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静愛堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●マイタウン栄瑞堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-18
☎052-251-8334
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
075-221-0348
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ
（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ６F
☎0956-25-3040

GAMEST

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!

バックナンバーリスト



No.64（'91年10月増刊）1000円　ストリートファイターII
攻略：対COMPUTER戦攻略、対戦攻略
内容：全ファイタープロフィール図録、エンディングコレクション、全ステージ紹介、8キャラ操作方法&必殺技、ストII開発秘話、驚異現象スペシャル、ストII版なんですか、キャラクター人気集計、ストIIまんが、ストII絵日記、開発者よせがきコーナーほか

No.77（'92年9月号増刊）1200円　ストリートファイターIIダッシュ
攻略：対戦攻略、対COMPUTER戦攻略
内容：漫画家12人描き下ろしイラストギャラリー、12キャラ操作方法&必殺技、対戦基礎講座&ダイヤグラム、ストIIダッシュ版なんですか、メイキングオブストIIダッシュ、究極格闘対戦史、開発者インタビュー、ストIIダッシュまんが、ストII&ダッシュ用語辞典

No.81（'92年11月号増刊）1200円　オールカプコン1991
攻略：魔界村、闘いの挽歌、ブラックドラゴン、トップシークレット、ファイナルファイト、ストライダー飛竜、ウィロー、キャプテンコマンドー、ストリートファイター
紹介：カプコン'84～'91の全ゲーム網羅、社長インタビュー、これがアルフライラだ!!、カプコニアン博物館、ゲーム年鑑、CD、VIDEO紹介、ゲームまんがほか

No.84（'93年2月号）550円　第6回ゲーメスト大賞
特集：'92ゲーメスト大賞＝読者が選ぶ、部門別ベストゲーム、ハイスコア最多獲得賞
攻略：天地を喰らうII、龍虎の拳、ドギューンII、R-TYPELEO、F-1グランプリII、ストIIダッシュ、ゴールデンアックス　デスアダーの復讐、SDガンダムほか
紹介：グリッドシーカー、ストリートファイターIIダッシュターボ、スーパーリアル麻雀PIV、チャタランヤラクーシャンク、ザ・グレートラグタイムショー

No.85（'93年2月号増刊）580円　コミックゲーメストVol.1
紹介：みんなが待ち望んだゲームまんがの本、「コミックゲーメスト」が遂にゲーメスト増刊として、満を持して過激に登場！内容も盛り沢山だ。
内容：アンダーカバーコップス、ブリゲイド、ぐれん、出たなツインビー、NOW HERE FAST、なちゅらるアニマ、世界歌謡ショー、こんな風に…サ、餓狼伝説伝説2ほか

現在在庫がある貴重なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書〔P136についているハガキに欲しいNo.を記入〕を持っていく、③東京、大阪の㋖屋に直接買いに行く〔場所はP105参照〕など数パターンある。全号収集して真のゲーマーを目指そう。さあ、売り切れる前に買い集めよう!!

No.38（'89年11月号）500円　ダライアスII
No.44（'90年5月号）500円　AOUショー'90
No.47（'90年7月号）500円　パロディウスだ！
No.48（'90年8月号）500円　パロディウスだ！
No.49（'90年9月号）500円　雷電
No.50（'90年10月号）500円　ダークシール
No.51（'90年11月号）500円　マジックソード
No.52（'90年12月号）500円　AMショー'90
No.53（'91年1月号）500円　U.S.ネイビー
No.54（'91年2月号）500円　ゲーメスト大賞
No.55（'91年3月号）500円　ドラゴンセイバー
No.56（'91年4月号）500円　ストリートファイターII（以後ストII）
No.57（'91年5月号）500円　AOUショー'91
No.64（'91年10月号増刊）1000円　増刊　ストリートファイターII
No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストリートファイターIIダッシュ
No.81（'92年11月号増刊）1200円　増刊　1991オールカプコン
No.84（'93年2月号）550円　第6回ゲーメスト大賞
No.85（'93年2月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.1
No.87（'93年3月号増刊）1200円　増刊　ギャルズアイランド2
（付録）春麗　豪華ポスターつき
No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正己かきおろしポスターつき
No.92（'93年6月号）530円　餓狼伝説2
No.93（'93年6月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.3
No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No.95（'93年7月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム
No.96（'93年8月号）550円　ワールドヒーローズ2
No.97（'93年3月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99（'93年9月号増刊）1200円　増刊　ワールドヒーローズ2
（付録）遊べるマッドマン特大ポスターつき
No.102（'93年11月号増刊）1280円　増刊　サムライスピリッツ
No.104（'93年12月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム2
No.105（'94年1月号）550円　龍虎の拳2
No.106（'94年1月号増刊）1280円　増刊　餓狼伝説スペシャル
No.107（'94年2月号）550円　第7回ゲーメスト大賞
No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストリートファイターII
（付録）スーパーストII特大ポスターつき
No.109（'94年3月号）530円　龍虎の拳2
No.110（'94年3月号増刊）450円　別冊　ゲーメスト最強ゲームはどれだ!?
No.111（'94年4月号）550円　ス-パーストリートファイターIIX
No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No.113（'94年5月号）550円　AOUショー'94
No.114（'94年5月15日号）500円　スーパーストIIX
No.115（'94年5月15日号）1280円　増刊　龍虎の拳2
（付録）SNK特大ポスターつき
No.116（'94年5月30日号）500円　極上パロディウス
No.117（'94年5月30日号）1280円　増刊　バーチャファイター
（付録）バーチャファイターフルモーションポスターつき
No.118（'94年6月30日号）500円　極上パロディウス
No.119（'94年7月15日号）550円　スーパーストIIX大会
No.120（'94年7月号増刊）1280円　増刊　スーパーストリートファイターIIX
（付録）スーパーストIIXポスターつき
No.121（'94年7月30日号）550円　ヴァンパイア
No.122（'94年8月15日号）500円　ヴァンパイア
No.123（'94年8月号増刊）1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
（付録）ワーヒー2JETポスターつき

お詫び：前号7月30日号プレゼントで当選発表を“8月30日売号にて”とありますが、“10月30日号”のまちがいでした。ここにお詫びして訂正いたします。

8月30日、9月15日合併号 プレゼント

今回はちわっと変わったプレゼントがそろったがいずれも価値のあるものばかりだ。このチャンスをものにしろ。

締め切り 8月29日
ハガキ 72ページ
発表 11月30日号

ナムコ提供

1 リッジレーサー2Tシャツ 2名



リッジレーサー2のロゴが背中に、胸にはnamcoのワンポイントが入ったTシャツだ。サイズはLだ、カッコイイゾ。

セガ提供

2 メガーCDソフト ロードス島戦記ー英雄戦争ー 1名

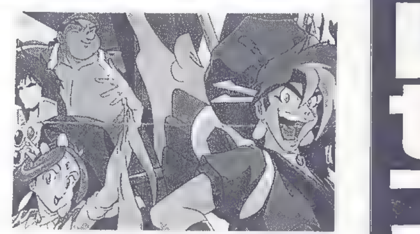


ゲーム、小説、アニメビデオと、マルチに展開するロードス島戦記のメガCD版だ。構想、開発計2年と、気合が入った作りになっている。まだ持っていない人どうぞ。

NECアベニュー提供

3 CDドラマ風雲カブキ伝&カブキ伝アメリケン異聞の2枚セット 3名

あの天外魔境、カブキ伝シリーズのドラマCD「凱旋公演！カブキ伝顛末記」と7月21日に発売された「大陸横断鉄道騒動記」を2枚セットで。ファンは見逃すな。



ビックショット提供

4 電撃パラダイスステッカー 10名

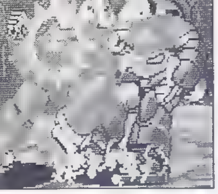


知る人ぞ知る、業界初のラジオGM番組「電撃パラダイス」が、パワーアップして日曜深夜25：00に放送時間が変わったゾ。これを記念したイメージステッカーをプレゼントだ。

第二回超特大読者プレゼント当選者大発表

①シグマ電子 AV3000&Σ6000ターボ
佐倉啓太君（東京都）
②K-C パナツイン
東 あゆみさん（広島県）
③K-C パナカスタム
加藤昭子さん（広島県）
④ハッピー商会 VEGA-9000DX
大西貞夫君（三重県）
⑤ロータスプレス LAMI-1&ジョイスティック
森木一高君（兵庫県）
⑥メディック MEDIA21
長谷部雅人君（新潟県）
⑦キョーワインター COMBO AV
庄 祥規君（兵庫県）
⑧任天堂 スーパーファミコン
小林正一君（埼玉県）
⑨セガ メガドライブ&メガCDセット
宮本政教君（千葉県）
⑩日本電気HE PCエンジンDUO・R
中 美波留さん（千葉県）
⑪SNK NEO GEO
谷田貝 晃君（東京都）
⑫アイレム R-TYPE
稲川祥子さん（東京都）
⑬カプコン サイドアーム
千場勇希君（北海道）
⑭SNK スカイソルジャー
上片野 孝君（愛知県）
⑮セガ テトリス
熊倉淳司君（群馬県）
⑯タイトー ヴォルフィード
松井孝丞君（愛知県）
⑰東亜プラン 達人
渡辺智康君（茨城県）
⑱データイースト ロボコップ
秋田一彦君（埼玉県）
⑲テクノスジャパン 熱血硬派くにお君
中瀬尚良君（大阪府）
⑳テクモ 忍者龍剣伝
柏木真人君（愛知県）
㉑ナムコ コズモギャング・ザ・パズル
渡 一雄君（東京都）
㉒UPL オメガファイター
森脇 誠君（北海道）
SNK提供
㉓サイコソルジャーステッカー
吉川隆英君（茨城県）
成沢一郎君（東京都）
塚田浩幸君（神奈川県）
毛利公俊君（大阪府）
津根真琴君（和歌山県）
（他5名）
㉔サイコソルジャーチラシ
小林斉敏君（北海道）
下山 稔君（山形県）
関口直樹君（群馬県）
酒井一弥君（愛知県）
福永浩也君（和歌山県）
（他5名）
㉕サイコソルジャーテープ
夏伐由佳さん（北海道）
熊倉紀明君（千葉県）
荏原憲一君（東京都）
藤井克己君（富山県）
㉖龍虎の拳2チラシセット
倉田佑樹君（秋田県）
小田切一成君（東京都）
仲久保文由君（奈良県）
中田和孝君（和歌山県）
今村隆広君（静岡県）
㉗ネオ・ラ・ジオステッカー
三浦りょう君（滋賀県）
池野元紀君（京都府）
佐渡 修君（奈良県）
バンプレスト提供
㉘SFCソフト スーパーロボット大戦EX
吉崎 柘也（岐阜県）
古賀秀和君（福岡県）
伊藤 豪君（佐賀県）
カネコ提供
㉙カネコ特製腕時計
野尻和樹君（千葉県）
板倉理恵さん（東京都）
関川 渉君（新潟県）
石田剛士君（広島県）
[redacted]
セガ提供
㉚ソニック・ザ・ヘッジホッグカレンダー
鈴木輝也君（宮城県）
佐藤雅俊君（宮城県）
土屋逸登君（埼玉県）
福島清人君（埼玉県）
島村幸太朗君（神奈川県）
鈴木一夫君（長野県）
長谷川巧君（新潟県）
竹山訓司君（富山県）
三田村公一君（愛知県）
浅倉真美子さん（大分県）
（他40名）
カプコン提供
㉛スーパーストIIX特大ポスター
越後 洋君（宮城県）
野呂高志君（秋田県）
山田知行君（栃木県）
持田 徹君（島根県）
江崎弘和君（福岡県）
東亜プラン提供
㉜シャープ&ボールペン
稲木勝吾君（東京都）
山本真生君（東京都）
倉田兼太君（山梨県）
小林貴光君（新潟県）
坂本大介君（高知県）
（他5名）
㉝ドギューンビデオ
岡本宏一君（高知県）
データイースト提供
㉞オリジナルシャープペン
越後 晋君（宮城県）
大内 研君（宮城県）
森田格知君（千葉県）
福井康仁君（愛知県）
山本哲也君（徳島県）
（他5名）
㉟ロゴステッカー
関谷高志君（千葉県）
河崎幸二君（東京都）
北村 孝君（東京都）
野沢昌男君（滋賀県）
近藤敏昭君（岡山県）
㊱ピンボールセット
戸田雄二君（青森県）
田島将史君（千葉県）
佐藤錦江君（東京都）
植田大輔君（大阪府）
岡部健一郎君（宮崎県）
（他5名）
㊲ファイターズヒストリーダイナマイトインストセット
山本秀和君（千葉県）
白石智子君（静岡県）
㊳シャープ&ボールペン
赤坂圭子さん（東京都）
流石一秀君（新潟県）
北川章雄君（福井県）
㊴フライングパワーディスク英語インスト
河野雅雄君（茨城県）
福沢辰彦君（長野県）
小嶺卓矢君（和歌山県）
高畑宏二君（島根県）
久我 光君（長崎県）
㊵デスブレイドインストカー
相沢竜二君（宮城県）
石田 真君（栃木県）
浅井永行君（愛知県）
井上 猛君（滋賀県）
林 圭一君（熊本県）
㊶トレーナー
高沢春子君（千葉県）
戸田典孝君（東京都）
㊷ステーショナリーセット
加藤 忍君（山形県）
菅生博明君（神奈川県）
高谷成洋君（長崎県）
アイレム提供
㊸ビジランテポスター
小野幸治君（群馬県）
沢井哲也君（東京都）
賀川邦男君（静岡県）
牧 進一君（滋賀県）
深沢正昭君（和歌山県）
（他10名）
㊹バトルバートポスター
坂 康一君（栃木県）
坂本隆広君（埼玉県）
河合一美君（東京都）
金元隆儀君（長野県）
森田正和君（長野県）
向田 正君（福井県）
河崎雅雄君（静岡県）
浅野義隆君（大阪府）
倉本 晶君（鳥取県）
小橋浩和君（大分県）
（他10名）
㊺ロードランナーポスター
下崎 武君（福島県）
小笠原 貴君（東京都）
鶴 史竹君（長野県）
不和和子さん（富山県）
基倉功太君（大分県）
（他5名）
㊻スペランカーーポスター
河上 肇君（山梨県）
西井浩司君（岐阜県）
吉岡浩志君（熊本県）
㊼スパルタンXポスター
田中功次郎君（青森県）
鈴木 貴君（群馬県）
後藤基成君（東京都）
瀬川圭子さん（東京都）
岡田裕次郎君（神奈川県）
岩井雄太君（神奈川県）
国本 哲君（石川県）
岡本浩司君（岐阜県）
小嶺良二君（愛知県）
藤田優人君（徳島県）
（他20名）
㊽R-TYPE－CDポスター
西村昌樹君（千葉県）
高野雅栄君（千葉県）
春日英己君（神奈川県）
坂井 誠君（岐阜県）
竹田久志君（山口県）
河村直也君（愛知県）
柴田洋一君（福岡県）
大野 徹君（福岡県）
馬田 樹君（佐賀県）
佐藤紳一郎君（大分県）
（他40名）
㊾ガンフォースポスター
外山弘明君（北海道）
高橋 勇君（埼玉県）
石橋伸彦君（愛知県）
青木達雄君（東京都）
中村兵吾君（神奈川県）
加藤清志君（岐阜県）
福永高志君（大阪府）
川原章弘君（奈良県）
和井元真樹君（山口県）
安藤文雄君（香川県）
（他90名）
㊿スペランカーポスター
佐々木大輔君（秋田県）
若林 巧君（東京都）
桑野克彦君（東京都）
川原和子さん（長野県）
桜田則之君（石川県）
増沢顕一君（三重県）
三宅修造君（奈良県）
小出浩二君（和歌山県）
小川泰造君（福岡県）
高波清二君（長崎県）
（他10名）
(51)西洋占星術ポスター
秋山 剛君（青森県）
佐藤潤次君（秋田県）
西村宗利君（茨城県）
金田晃一君（栃木県）
瀬野行一君（千葉県）
香川 武君（山梨県）
澤 佐範君（福井県）
小野田 靖君（三重県）
光田修二君（奈良県）
倉田恵二君（広島県）
（他10名）
(52)やんちゃ丸ポスター
橋詰洋一君（埼玉県）
行野時宗君（富山県）
沖田 圭君（和歌山県）
藤田勝弘君（長崎県）
(53)バトルロードポスター
越川清二君（北海道）
岸本庚太君（秋田県）
安川謙司君（東京都）
池田昭伸君（東京都）
沢木功一郎君（静岡県）
（他10名）
(54)ボンバーマンポスター
藤井偉治君（北海道）
鈴木弘次君（岩手県）
大川英一君（群馬県）
安井 華君（東京都）
越前正道君（東京都）
鈴木秀昭君（静岡県）
松下 正君（静岡県）
清水陽一君（愛知県）
前川 誠君（徳島県）
山形康之君（大分県）
（他20名）
(55)サンダーブラスターポスター
田中剛雄君（茨城県）
沢原勇次君（埼玉県）
平川信行君（埼玉県）
佐野 健君（東京都）
高原抗治君（東京都）
大野盛雄君（新潟県）
田代雅俊君（岐阜県）
毛利孝男君（愛知県）
福田利夫君（島根県）
綾野兼一君（広島県）
（他40名）
(56)剣豪ポスター
村井武範君（埼玉県）
星野直樹君（東京都）
河合善史君（神奈川県）
高橋 健君（新潟県）
西方邦仁君（愛知県）
小石剛士君（山口県）
野口賢一君（福岡県）
山口けいた君（長崎県）
岩佐俊昭君（宮城県）
半沢 仁君（宮城県）
（他90名）
ビデオシステム提供
(57)ソニックウイングスゲームミュージックCD
裏田佳奈さん（神奈川県）
細井大輔君（愛知県）
中村勝則君（福岡県）
ナムコ提供
(59)ギャラクシアン3Tシャツ
大橋義弘君（福島県）
矢部雅士（埼玉県）
西村政寛君（東京都）
(60)熱闘激闘クイズ島ポップ
大原舞子さん（東京都）
佐々木秀樹君（長野県）
小田卓哉君（大阪府）
(61)ニューマンアスレチックスポップ
大久一徳君（福島県）
川浦 勉君（埼玉県）
内藤博敏君（愛知県）
(62)ナムコゲームロゴステッカー
湯木尚武君（埼玉県）
大留健一君（神奈川県）
加藤 慧君（石川県）
岡瀬雅子さん（愛知県）
寺本真一君（山口県）
（他5名）
新声社ゲーメスト、ゲ夢、読者サービス部提供
(64)ゲーメストCDセット
市村恭子君（茨城県）
山浦大司君（埼玉県）
広瀬紳右君（岡山県）
藤原真二君（愛媛県）
高村允瑠君（大分県）
（他5名）
(65)ゲーメストバインダー
野口謙司君（宮城県）
伊勢和秀君（群馬県）
宮城文和君（静岡県）
氷見俊彦君（岡山県）
船木紀之君（鹿児島県）
(66)ゲーメストキャリングケース
久田淳吾君（栃木県）
高橋 潤君（千葉県）
瀬川貴史君（千葉県）
榛葉靖子君（東京都）
坂井伸一君（兵庫県）
(67)スーパーストIIビデオ
長尾寛和君（神奈川県）
(68)餓狼伝説スペシャルビデオ
佐藤太郎君（静岡県）
(69)最強バトルビデオ
坂地勝行君（三重県）
(70)侍魂ビデオ
竹島正浩君（富山県）
(71)ワーヒー2ビデオ
川村裕哉君（秋田県）
(72)餓狼伝説2ビデオ
平沢 敏君（東京都）
(73)ファイナルファイトビデオ
[redacted]
(74)ワーヒー2テレカセット
堀 正一君（神奈川県）
(75)餓狼伝説スペシャルテレカセットA
藤井信幸君（大阪府）
(76)餓狼伝説スペシャルテレカセットB
神明前兼一君（青森県）
(77)餓狼伝説スペシャル下敷き
遠藤達也君（北海道）
前原 新君（神奈川県）
八木猛夫君（京都府）
佐藤一春君（福岡県）
宮崎紳一郎君（佐賀県）
（他5名）
(78)餓狼伝説スペシャルキーホルダー
沼山敦司君（栃木県）
岡本益亮君（栃木県）
合田俊介君（大阪府）
山本 悟君（奈良県）
佐藤 [illegible]君（岡山県）
（他5名）
(79)餓狼伝説スペシャル消ゴム
笠谷義弘君（秋田県）
沢井辰男君（千葉県）
田村貞治君（東京都）
今川健太君（山梨県）
原野孝司君（新潟県）
金田明範君（愛知県）
窪田稔弥君（愛知県）
落合秀治君（奈良県）
古沢孝司君（高知県）
弘瀬由美子君（長崎県）
（他10名）
(80)餓狼伝説スペシャルカンペンケース
北川清一君（山形県）
柏浦紀一君（埼玉県）
田代信太郎君（岐阜県）
吉岡 明君（三重県）
入山公一君（和歌山県）
（他5名）
(81)大張・[illegible]等身大ポスター
小林良浩君（静岡県）
(82)鎌倉・ジャンヌ等身大ポスター
大西秀治君（愛媛県）
(83)都築・ナコルル等身大ポスター
吉田純也君（愛知県）
(84)ナコルルSPタオル
柏谷悟志君（青森県）
倉持裕司君（茨城県）
坂内友志君（茨城県）
池田夏樹君（千葉県）
東井靖夫君（滋賀県）
（他5名）
(85)対戦野郎Tシャツ
川村 宏君（東京都）
(86)侍スピリッツトランプ
三輪紀仁君（神奈川県）
(87)月2回刊化記念Tシャツ
山崎 稔君（北海道）
倉本恭裕君（北海道）
中島尚樹君（福島県）
小堺真一君（茨城県）
鈴木純一君（茨城県）
佐藤 稔君（群馬県）
田口良則君（新潟県）
中道敏弘君（大阪府）
村澤賢一君（兵庫県）
森口和行君（島根県）
（他40名）

アスキーの本 当選者
市田賢次郎君（宮城県）





読者のみなさまへお願い

8月30日(火)発売!

ゲーメスト次号(No.126)は、付録はない予定なのですが、30円アップさせてください。

特別定価530円デス!

通常ページより2折分(1折=16ページ)も増えているのです。付録が付いたときには特別定価550円というのが、GAMEST のパターンなのですが、今回は付録よりも本誌を増ページにしたほうが、どー考えても読みやすい!イイ!ということになって…。あくまでも究極の完成形態を目指すべくして生まれた変則特別定価なのです。

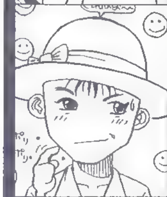
内容は当然充実してます



カイザーナックル
ヴァンパイヤ
疾風魔法大作戦
キング・オブ・ファイターズ'94
ザ・スーパーマッスルボマー
痛快ガンガン行進曲
豪血寺一族2



●また会いましたね雪風です。最近はどっぷりウイングウォーにハマリまくっています。ホバーでビルの谷間を抜ける快感といったらたまりません。慣れるまでは難しいけど、上達すると底なしの楽しさに気付くハズ。格ゲーにあきた人は1度お試しあれ！　さて、それにともなったお話。ウイングウォーで私個人が大会をやりたいなーと思っています。参加、見学希望の人は私あてに手紙を！日時場所はまったく未定ですけどね…。（戦闘妖精雪嵐？）



●7／15号P188のF・P・D分析コーナー「オマエ誰やねん？」に、たくさんの質問をいただきましたが、諸般の事情により、本誌に掲載することはできませんでした。ちなみに応募総数は2通です…。

話は変わって「ジョニーズ事務所」にお手紙をくれた古川君。貴重なご意見ありがとう。ちなみに増刊告知のコーナーに君は気づいていたかな？　（アディオスToshi）



●このたび、この場所で正式にやっていくことに決めました。と同時にかかる責任の質が変化していくのを実感しています。今になってみれば、随分長い研修期間だったんだなあと…。これからもよろしくお願いします。

それはおいといて、隣の机のアディオスToshiが最近うるさくてかなわん。何とかしてほしい今日このごろです。

（後期年ー主義＆喫煙狂団ヤニー教教祖C・LAN）



●8月発売の極パロ増刊では、CDを題材に音楽関係の記事をやってみようかと企んでいる。とりあえず、秋葉原で中古クラシックCDを買いあさっておるわけだが、みるみるうちに金がふっ飛んでいくのでござるよ。とほほ。そこまでしてゲーム音楽の記事を書きたいなんて、落合さんてステキな人ですね。いや〜、それほどでもないですよ。はっはっは。

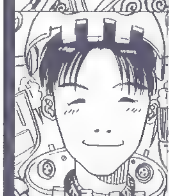
（8月24日発売のベアナックルⅢCDが楽しみな人・SHIN落合）



●フライトシミュレーター遊びたさにAT互換機を買ってしまった過去を持つ私としては、当然『WING・WAR』の存在を見逃すわけはナイ…がしかぁし！なかなかプレイする時間がなくてツライ。研究モードに突入したいけど、ほかのこともあるし…。

とりあえず、飛行時間を増やす努力をせねばなるまい。

パシフィック・ストライクも買ったことだし、これからはやはり『フライトな日々』これでしょ。　（TKO）



●本誌、増刊と、とっても忙しいMOMOです。ここ数週間、仕事を溜め続け、日曜日も休めずにいるので、TRPGにちっとも参加できずに悲しむ毎日。TRPGができるのは日曜だけなのに。TRPGと言えば、最近はサイバーパンクにハマっております。やっぱ、ハードワイヤードやブレードランナーの世界にあこがれて、ハードボイルドを目指しているが、これがなかなか…。

（パソコン版の「同級生」にハマリ、三日無駄にしたMOMO）



●編集後記が突然自分のところへまわって来た。どうやら、ライターはたくさんいるのだが、書きたい人は少ないらしい。

そんな話はどうでもいいとして、エックス、JETの仕事が一段落つきました（自分の担当について）。いまだ劣えぬ格闘ブームの現在、やはり次の目玉はヴァンパイアでしょうか。この号が出るころには発売されていると思いますが、ロケの段階では悪霊サムライ・ビシャモンがかなり強かったそうですよ。（がっちん）



●ちょっと前の話だけど、ドラキュラのCDが手に入りました。わざわざ編集部にCDを持って来てくれた瀧澤君どうもありがとう。また手紙をくれたみなさんもありがとう。

フォースギアはデモプレイを見て74万は出せたのだけど、ノーミスボーナスの5万点が取れない。79万くらいは見えたけど…。

マジンガーの隠しボーナス？は意外でしたね。カンのいい人は気づくけどね。　（ネクタリスが楽しみMDS－RIK君）



●今号の常識一言。雑誌にハガキを出すとき、複数のコーナーあてのものを、一つの封筒で送ると、各コーナーに仕分けする分タイムラグが生じるので、締め切りよりも早めに出しておかないと担当者に届いたときには締め切りを過ぎていたなんてことがある。☆パズルは難しいときほど、倍率は下がる。苦しいのは君だけじゃない！そんなときこそがんばるんだぁ……って、なんでそうまでして解かなきゃならないのは永遠の謎だ。　（APAPA）

OPINION 論

パターンにはめる面白さを考える

石井ぜんじ

対戦プレイヤーの心理

今回は、対CPU戦の攻略について、対戦プレイとの違いを中心に書いてみたいと思います。

対戦格闘ゲームが全盛の今、対CPU戦を対戦プレイの練習ステージと考える人が増えてきたようです。こういう人たちは、パターンにはめて勝ち抜いていくのを嫌います。敵キャラクターと対戦風に闘い、勝ち抜いていきたいと考えるようです。

一方、パターンにはめていくのが楽しいという人たちもいます。ハイスコアラーたちは、多かれ少なかれ、パターンにはめる楽しさを知っている人たちだと言えるでしょう。しかし、対戦ゲーマーには、パターンにはめる面白さは、理解できません。作業を繰り返して、何で面白いのか、ということになります（もちろん、ハイスコアラーで対戦のうまい、好きな人はたくさんいますが、とりあえず無視して考えます）。

ではなんで、パターンにはめていくのが楽しいのでしょうか。これは、学習効果が確実に反映するからです。一つ一つパターンが身についていけば、確実にクリアに近づいていきます。常に向上していく、ということを確認できるのが楽しみなのです。これはまさに学習であって、学校の勉強と同じです。

しかし、暗記するだけではパターン作りの本当の面白さを知ったとは言えません。学校でも、暗記するだけの勉強はそれほど面白くない。やはり、対CPU戦の本当の面白さを知るには、自分でパターンを考え、作ることが必要です。

敵の動き方など、いろいろなことを考え、いろいろな技やパターンを試してみる。そして、たまたまうまくいって自分なりのパターンを見つけ出したときは、本当にうれしいものです。このうれしさがあるからこそ、毎回同じパターンにはまってくれるCPUがいとしく感じられるというものでしょう。

すると、パターンを作った場所の面白さは半減してしまいますが、まだ先の面、敵がいます。クリアしてもまだ飽きずに向上しようという人たちは、ハイスコアを目指してパターンを作り変えることになります。

こういう人たちにとっては、パターンにはまらないゲームなんて、考えても考えなくても同じ、結果に結びつかないつまらないゲーム、とすら言うことができます。

もちろん、ゲームの面白さはパターンにはめることだけではありません。しかし、このようなパターンにはめる面白さが存在することも、理解してほしいと思うのです。

表紙の裏をとれ

ゲーパにダダンダーンがもどってきた！　ありがとー。

下宿している保谷にもゲーセンはあるんだけど、お気に入りのゲームはほとんどおいてないのよね。これが。

前回は色のメリハリなさすぎ。今回はどうなるだろう？

また、読者からの胃の痛くなる御意見が書かれてそーだ。

オレがわるい。だけどがんばる。　藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

開催までついにひと月を切ったサムスピ大会。いまだ衰えないこのゲームの人気の高さに、スタッフ一同、ただただ驚きですよ。名作というものは、残るものなんですね。新作の格闘ゲームが続々と発売される最中、あえてこのゲームをセレクトした、そんなゲーメストの心意気を、さあ汲めやれ汲め。そして当日は燃え尽きよ。（最近、あちこちで私の名を語る輩がいて大迷惑を被っているヒデ）

GAMEST　8月30日/9月15日合併号

■平成6年8月30日発行　第9巻20号通巻124号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N.O
C・LAN　塩原利康　古葉美一　藤原ひさし
KAL　いなりん　もも　RIK君　びぐ
田渕健康　TKO　SHIN落合　じぐらっと
立衆多　ACE　DSI　Scho小杉　がっちん
SIVA　MAN　GED　Toshi　かんぬき
珈琲FREAKI　K・K雪風　RYO　K-TAN
浪速の松ちゃん　佐藤孔建　猿渡雅史　河田　睦
林　野吉　竹森眞由美　二田祐樹　霜田和人
白倉清美　野口　晶　松井宗遠　松井雄一
秋山竜二　入澤英明　高安　聡　森川哲雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　エジマ企画
ローリングストーン　西村光賢



有限会社 セイブ開発 SEIBU KAIHATSU. INC.,

〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL. 03(3238)9169／FAX. 03(3238)9187

雷電DX

新システム満載《練習ステージ編》

発表後間もないうちに、もう発売の雷電ディーエックス。今回は攻略に入る前に練習ステージの紹介。

※画面は開発中のものです。発売時には仕様等に変更がなされる場合があります。

担当：FRS-N.O

いま、練習ステージが熱い

練習ステージというと、たいてい、軽くプレイしてサクサクとクリアしてはいオシマイ、というのがありがちなパターン。だが、このディーエックスはちょいと違うのだよ。いたるところ、あらゆるところに隠しボーナスがセットされている。

いまは一切秘密、ということで、一体何種類のどのようなボーナスが入るのかは、まったくの不明だ。というわけで、ここで独断と偏見に基づいたボーナス予想をしてみたいと思う。

予想①ノーボンバー

これは想像つきやすいね。ただし、そこは雷電シリーズのセイブ開発、ただのノーボンバーだけではダメなんじゃないかな?たとえば、クリア時に所持しているボンバーが全部同色（オールレッドorオールイエロー）でなければならないとか…。

予想②順番壊し

シューティングでは常に弾を撃ち放しなわけだから、地上物などが簡単に壊れていく。そこで、ある順番に地上物を壊すと高得点が入ったりしたら…。こうすることで、普段は難しくもなんともないところであっても、順番壊しがあると一気に難度はハネ上がる。

事実、雷電Ⅱでは3面で隠し1UPを狙うと似たような状態になった。

予想③特定のアイテムのみでクリア

…これはあまりないか!?例えばずっと青レーザー+ミサイルで行くとか…。でもこの装備はちょっとつらいから、もしこの装備でクリアしたらボーナス欲しいよね。

と、このようなものは単なる一例だが、自分でも色々考えながらプレイしてみよう。

練習ステージは、雷電Ⅱの1ステージ分×3、つまり3面分の長さのマップを進み、最後に控えるボスを倒すとクリアとなる。



ム…、いかにも意味深な地上物配置。



赤いヘリも登場。練習、初級ステージではヘリは最下段まで降りてこないぞ。



滑走路には戦闘機や爆撃機が待機中だ。



一台ずつ出現するが、倒すのが遅いと二台目とも同時に戦わなければならない。



雷電といえば海での戦いは必須でしょ。



2P機の左上にはアイテムキャリアが停まっている。破壊すれば、アイテム出現。



普段は何ともない列車砲台だが…。ボーナスが関わると、うむ、ニオイがプンプンと…。



プラズマレーザーは七色に光るようになった。



これが練習ステージボス。もちろん新キャラ。



堅い敵が多いときは役に立つプラズマ&ミサイル装備。

クリアボーナスとして、左記のボーナスが与えられる。

●破壊率

オールクリアまでの倒した敵の数から、パーセンテージが割り出される。結構、ザコ戦車を逃がしがちなので気をつけたい。

●生存率

どれだけミスらずに進めたか、のバロメーター。もし、ノーミスクリアできれば生存率は100%となる。

●レーダー破壊率

ところどころに点在していた、少し堅めの物体を覚えているかな?あれは実はレーダーだったのでした。これをいかに逃がさず壊せたか、の表示である。

しかし、仮にもレーダーである。もしもあまり壊さないように進んだ場合、敵の出現の仕方などに変化が生じるのだろうか…!?

●「あなたの腕前」

これらのボーナス表示のあと、ドーンと表示される。

これが出るときはまじでドキドキものである。成績表を見る寸前のあの感じに近い…。

…というところで今回はここまで。次回以降からそろそろ攻略を始める予定ですのでお楽しみに。





画面上部に注目。練習、初級、上級ともにボスにはタイマーがついており、残タイムはそのままスコアに換算される。

アムロ、行きまあーす!!
機動戦士ガンダム イーエックスレビュー
MOBILE SUIT GUNDAM EX REVUE

このマニアックなステージ紹介に 10代前半諸君はついてこられるかな?

担当：DS1（キャッチ&リード協力アディオスToshi）

発売に向けて着々と開発が進んでいるEX・REVUE。事実上のガンダム2と言えるこのゲーム、登場するMSはもちろんガンダムの内容にそったMSばかりである。

ところが、最初にTVで放映された「機動戦士ガンダム」からすでに15年が経過し、ガンダムを知ってはいてもストーリーまでは覚えていない、またはガンダムを見始めたのはZガンダム以降、といった世代も非常に多いことと思う。

そこで今回は、ガンダムのストーリーとステージ紹介を中心に、新キャラのガンキャノン、ギャン、アッガイの3機を特に解説していきたい。

機動戦士ガンダム U.C.0079

人類が宇宙への移民を開始し、宇宙世紀（Universal Century）へ移行してから半世紀以上が過ぎ去ろうとしていた…。

月の裏側に位置するサイド3（一つのサイドは35～40のコロニーで構成される）はジオン公国を名乗り、地球連邦に対して独立戦争をしかけることになる。ジオン公国は、ミノフスキー粒子と呼ばれる粒子が散布された空域では、レーダーや通常使用される遠距離兵器がほぼ使用不可能に陥ることを事前に予期し、次世代の戦闘兵器となるMSの開発を開戦前から進めていたのであった。

ジオン軍との最初の戦闘でMS機動部隊を前に大敗を喫し、MSの重要性を痛感した連邦軍、MSの開発とその運用計画である「V作戦」を発動、ジオン軍MSに対抗していく。そうしてV作戦の中心的存在となるべく開発されたMSが、RX-78「ガンダム」なのである。

各ステージにおけるストーリー紹介

このEX・REVUEは、TVシリーズのガンダムのタイトルが各ステージに付けられていて、本編とのつながりをかいま見ることができる。スペースの都合上、説明が不十分な部分も多々あるとは思うが、そこの所はご容赦願いたい（これって当時のガンダムを見ていない人には、まったく訳がわからないかも?）。

■ガンダム大地に立つ

V作戦は、ジオン公国（サイド3）から最も遠く離れたサイド7で行われていたが、ジオン軍の奇襲を受け、ガンダムは出撃を余儀なくされる。

そこで偶然的にガンダムに乗り込むことになったのが、アムロ・レイであった…。

TVシリーズ第1話。ガンダムステージ。

いまから考えると、ガンダムが起動したのがコロニー内であるにもかかわらず、「…大地に立つ」といったタイトルはいささか疑問に感じるが、気にしてはいけない。

■ルナ・ツー脱出作戦

ルナ・ツーに到着したホワイトベースは、難民の収容を求めるが、ルナ・ツー方面軍司令官ワッケイン少佐は難民収容どころか、軍兵器の無断使用としてアムロたちを拘留、ガンダムを封印してしまう。

ジオン軍の攻撃に乗じて、脱出を図るホワイトベースだが…。

TVシリーズ第4話。シャア専用ザクステージ。

■イセリナ、恋のあと

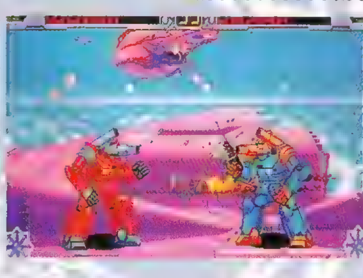
ガルマの死後、ホワイトベースに対して復讐を誓うイセリナは、ジオン北米基地よりホワイトベース追撃のために出撃する。ガウ3機のうちの1機に同乗を許される。

ガンダムの活躍によって2機のガウが撃墜され、イセリナの乗るガウも被弾し墜落するが、イセリナは一命をとりとめる。しかしガウの機上でイセリナは自らの命を断つのであった。

TVシリーズ第11話。ガンキャノンステージ。



基本的に前回のキャラのステージはリメイクされている。



なぜかガウの機上で戦うガンキャノンステージ。

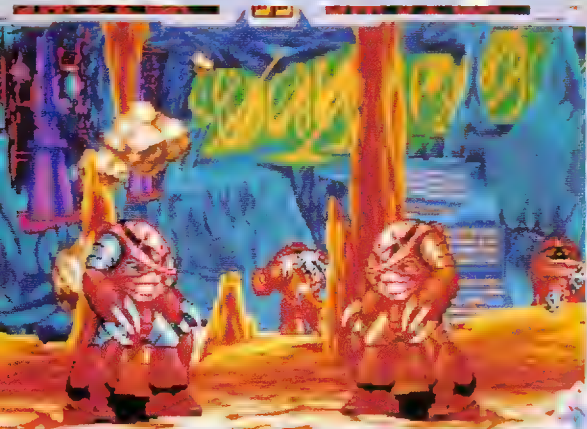
■ククルス・ドアンの島

連邦軍機のSOSを受けコアファイターで、とある島に到着するアムロ。

その島では、敵前逃亡を理由にジオン軍から追われる身



ステージはククルス・ドアンの島だが、ザクのパイロットはジーンである。



このステージは後ろのアッガイの動きに注目。

となったククルス・ドアンがいた。しかし敵前逃亡の本当の理由は、戦災孤児の救済が原因だったのだ。

折しもそこへ、追撃のザクが現れて…。

TVシリーズ第15話。ザクステージ。

■ランバ・ラル特攻

ランバ・ラルの操るグフに苦戦しつつも、ガンダムが勝利をおさめる。

TVシリーズ第19話。グフステージ。

このゲームの対戦でグフを使う時には「ザクとは違うのだよ、ザクとは」を連呼するように。約束だぞ!!

■追撃トリプル・ドム

黒い三連星、ガイヤ、マッシュ、オルテガの操るドムに翻弄されるが、ジェットストリームアタックをガイヤのドムを踏み台にして破り、マッシュを撃破する。ガイヤとオルテガは帰還。

TVシリーズ第24話。ドムステージ。

■復活のシャア

シャアが復活する話（←なんていいかげんな解説だ）。

ちなみにシャアは、この回ではシーランスに乗っていたが、シャア専用ズゴックは出現しない。

TVシリーズ第26話。シャア専用ズゴックステージ。

■女スパイ潜入

北アイルランド補給基地で補給を受けるホワイトベース。

そんな最中ミハルという女性と知り合うカイ・シデンだが、彼女の部屋で銃を発見し、ミハルが女スパイであることに気付く。

ホワイトベースに潜入を試みるミハルは…。

TVシリーズ第27話。ズゴックステージ。

この回の内容は、ミハルが潜入したところまでで、次の第28話「大西洋を血に染めて…」に続く。

■ジャブローに散る

ジオン軍によるジャブロー強襲作戦。攻撃部隊の中には、赤いズゴックも見ることができた。

マチルダ中尉の婚約者であった、修理担当士官のウッディ大尉はファンファンで出撃したものの戦死、文字どおりジャブローに散ることになる。

TVシリーズ第29話。アッガイステージ。

■ソロモン攻略戦

地球連邦軍による宇宙要塞ソロモンの攻略戦。連邦軍の新兵器「ソーラーシステム」によって、圧倒的勝利をおさめるかに見えた連邦軍だが…。

TVシリーズ第35話。ゲルググステージ。

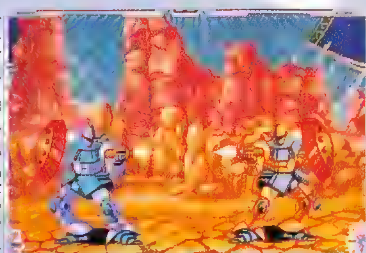
■テキサスの攻防

観光用と牧畜用を兼ねた、テキサスコロニーでのギャンとの戦い。

参考のためにマ・クベの最期のセリフを書いておくと…。

「うあっ!ウラガン、あの壷をキシリア様のもとへ届けてくれ、あれは良いものだ～」となる。

TVシリーズ第37話。ギャンステージ。



テキサスコロニーでのギャンとの戦いの行方は?

■宿命の出会い

TVシリーズ第34話、シャア専用ゲルググステージ。

シャア専用ゲルググが最初に登場したのはテキサスの攻防だが、ギャンステージで使用されているために宿命の出会いとなっている。

以上の紹介は、飛井類司氏の協力のもとに作成された。ここに感謝の意を表したい。

赤いガンダムか?
ガンキャノン

一見パワー重視で、重い動きを想像してしまうMSだが…。

担当：TOSHI

技名	コマンド
キャノン	?
グランドキャノン	↓↘→+ボタン
エルボータックル	?
グランドボム	↓↘→↗+ボタン

カイ・シデン操るガンキャノンは、設定上ガンダムより攻撃力重視のMSである。そしてそれがゲームでも忠実に再現されているキャラなのだ。

"性能をあてにしすぎだ" byブライト

ガンキャノンのその風貌、名称から想像するに、たやすい必殺技を見ていこう。

●キャノン（隠し技）

G・キャノンと言えばこれ。上下ある飛び道具の、こっちは上のほうだ。あまり使用する機会がないかもしれない。

●グラウドキャノン

こちらは下のほうで、使用頻度が高くなるだろう。なぜなら他キャラの飛び道具の下をすり抜けることができるのだ。これは実においしい。



グランドキャノンは、相手の飛び道具の下をすり抜けるのだ。

●エルボータックル（隠し技）

要は対空兵器だ。上空での判定はかなり弱いが、出かかりに無敵時間があるので引きつけよう。また横にせり出し、地上なら2発入れることができる。隙も少なくて連発しやすいから、地上戦でも使える。ちなみに大・中・小でも、まったく変わらない。



無敵時間のある、エルボータックル。地上では2発入るぞ。

●グランドボム

高速に放物線を描き、地上にキャノンを撃ち込む。ボムと言うだけあって、着弾後の爆風に当たり判定がある。しかも結構広範囲で、反撃も受けづらい。受けるとすれば画面端で、キャラが逃げ切れない場合。上昇中に攻撃されてもヤバイ。つまり接近戦では使わないほうがよい。



飛び道具を先読みしての、グランドボム。カイがうるさい?

君は生き延びることができるか?

G・キャノンには"万能"という言葉がまさにピッタリ。そこそこ強力な対空兵器に、比較的隙の少ない飛び道具。これで"跳ばせて落とす"という黄金パターンを確立できる。また攻める際には、グランドボムで、相手の飛び道具を避けつつの反撃も余裕だ。

通常技もリーチがあり、そのほとんどにキャンセルがかかる。ジャンプスピードも速くて跳び込みやすいので、バリバリ連続技を決めてやろう。

このMSはカワイイ？

アッガイ

見た目は可愛いが、攻撃力は半端じゃない!!

担当：KAL

技名	コマンド
クローダウン	↓ためて↑＋ボタン
バーチカルクラッシュ	？
パワークロー	↓↙←↖＋ボタン
バルカン	？

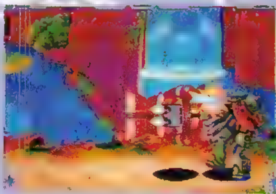
アッガイは、そのトリッキーな動きが最大の特徴だ。

見た感じでは丸っこくてコロコロしておとなしそう（ニブそう）な印象を受けるが、いざ動いてみると実に素早い動きを見せる。

その理由のひとつとして、前方、後方それぞれのダッシュスピードが速いという点があげられる。次に各必殺技の特徴的な動き。これらのおかげで、アッガイ慣れしていない人はとにかく有利に闘いを進めていくことができるだろう。

必殺技解説

●クローダウン



クローダウンコマンドが簡単なのがいい。

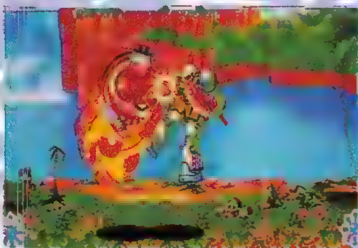
横になって回転し、頭から敵に突っ込んでいく。

飛び道具のかわりに使うのは危険なのでやめたほうがいい。アッガイは跳び込みが速いので、この技は中～近距離の奇襲技として狙っていこう。

●バーチカルクラッシュ（隠し技）

丸まって体を縦に回転させ、斜め上方へ飛び上がったのち真下へ急降下してくる奇抜な動きの突進技。

対空技としての性能もかなり高いが、跳び込みからの立ち大攻撃→キャンセルで出したときの威力がハンパでなく凄い。



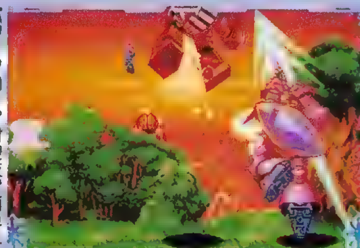
バーチカルクラッシュ。メイン必殺技だ。

●パワークロー

何と、画面最上部にぶら下がってしまう掟破りの技。

天井からぶら下がっている間は左右に移動することができ、ボタンを押すと斜め下45度の角度に突っ込む。この場合、当たった相手は倒れるので連続技にはつながらないが、レバー下（時間）で相手の頭上に落ちつつ素早くボタンを押して攻撃すれば、連続技にもっていける。

ちなみに、ぶら下がっている間は一切ガード不能。



パワークロー。対空技で簡単に落とされてしまうのが欠点。

●バルカン（隠し技）

攻撃有効範囲（リーチ）は短いが、やられ判定が体の後方にしかないので、起き上がりに重ねるのに適している。

また難しい連続技ができない人でも、通常攻撃がHーTしてからボタン連打だけで連続技になるので、密かに便利かも!?

4種の必殺技を使いこなせ

ギャン

原作ではガンダムと同じ性能であったギャン。果たしてゲーム中ではどうだろうか？

担当：いなりん

技　名	コマンド
パワースラッシュ	ボタン連打
ペンシルミサイル	←タメ→＋ボタン
ハイドボンプ	？
パワーレーザー	？

今回は必殺技の使い方について書いていこう。

[illegible]

●パワースラッシュ

高速でサーベルを繰り出しながら、前に進んでいく。相手に近づいて出すと6回ガードさせることができる。主に削りとして使おう。

しかし、密着した状態で出すとスカってしまうので注意しよう。

●ペンシルミサイル

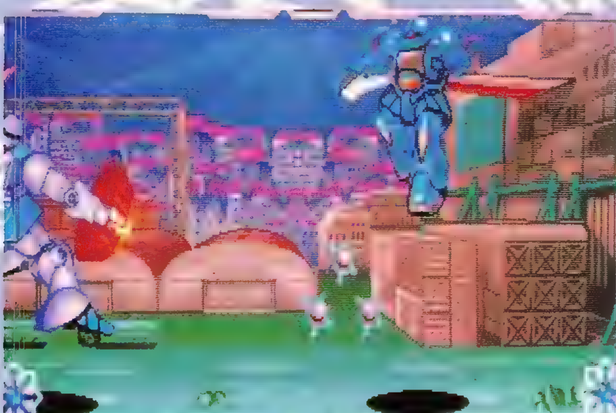
このゲームの飛び道具はすべてそうなのだが、とにかくスキが大きい。相手に読まれて跳び込まれると、大ダメージを受けてしまうことになる。

小中大の違いは、スピードが変わる、小が遅くて大が速いのが出るということだ。

●ハイドボンプ（隠し技）

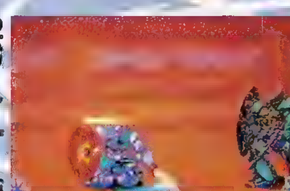
機雷を3個出して、小さくバックジャンプする。相手が跳び込んできたときに使えば、相手は機雷に突っこんでくるというわけだ。2段ジャンプを持っていない相手には非常に有効である。

また、この機雷は相手の飛び道具を相殺することもできる。コマンド技なので、相手との距離が開いているときは連発していてもかまわない（嫌われるかもしれないが）。



あわれ、機雷の餌食に…。

●パワーレーザー（隠し技）



このように出かかりなら抜けられる。

タメ技の対空技だが、これがまた強い。出かかりは完全無敵となっているので、一応飛び道具などを抜けることができる。

ただ、ひきつけて出さないと相打ちになることが多いので注意しよう。

その他の特殊な技

空中で相手と近くにいるときに、投げボタンかレバー入れで中 or 大パンチで空中投げができる。

また、一度ジャンプしたあと空中でもう一度レバーを上方向に入れると、二段ジャンプすることができる。

疾風魔法大作戦

ライバルを振り切れ！

KINGDOM-GRANDPRIX

亜人大戦終結一周年記念のサバイバルレース。その陰では、ゴブリガン残党とコボルド軍の2つの不隠な動きが…。



「魔法大作戦」から約1年の歳月を経て、その続編である「疾風魔法大作戦」がついに発売される。魔法大作戦といえばバリバリの縦シューだったが、この疾風魔法は縦シューながらも少し変わった要素を持ったゲームなのだ。

ルール無用の大陸縦断大エアロレース

それは「レース」という要素である。自機を除いた7人のキャラたちはすべてライバル。各面にはボスのほかにゴールが設けられており、そこを通過した時点で初めて面クリアになる。

では一体どうやって抜きつ抜かれつのレースを展開するのか？

操作系は8レバー2ボタンで、これは前作と同様だが、**画面半分より上へ行くこと**でブースト加速によるスピードアップ、そして**ショットボタンを押しっ放しにすること**でハイパーブーストによる大加速が可能になっている。つまり、いかに画面上方に位置し、かつショットを撃たないか、というパターンを作っていくことが必要になりそうだ。もちろん順位を気にせずに普通の縦シューと考えて、バリバリ撃ちまくるプレイをしたってかまわない。

ただし、ゴールしたときの順位が1位から4位の間であったならば、ドライバーズポイントとそれに応じたボーナス点がもらえる。また、各キャラクターはゴールしたときに捨てゼリフを言うのだが（実際にしゃべるワケではないが）、1位をとればこのセリフも変わる。ポケッツコミシステムの名残かな？



ボスを倒しただけではダメ。ゴールして初めて面クリアになる。



ボタンを押しっ放しにすることでハイパーブーストだ。



1位をとればセリフも変わる。

コースは選択方式になってるぞ

このゲームでは、1面を除き、2面以降が選択方式になっている。

1面をクリアすると、2つの面が画面上に出現し、レバーで選択し、ボタンで決定する。うっかり勝手に次の面を選んでしまわないよう、面クリア時はボタンから手を離そう。

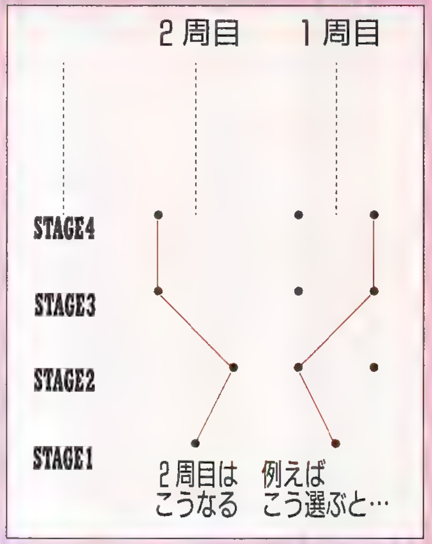
なお、出現する面の候補は毎面同じ。つまり、ルートがどんどん分岐していくのではなく、それぞれ特定の2つが出現するようになっている。

なお、前作同様に難しい2周目があり、2周目では1周目で選択しなかった面をプレイ



面クリア時に次の面を選択し、2周目は残りをプレイする。

ルートの選び方の一例



イすることになる。

気になる発売時期だが、これはまだ未定。どうやら夏以降になりそうだ。

敵に触れてもOK 死ぬのは敵弾のみ

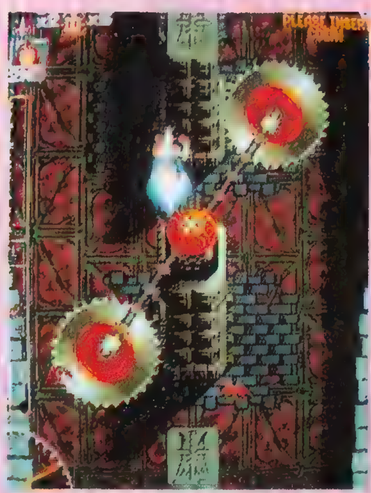
レースという要素を含んだための配慮だろう、疾風魔法大作戦の大きな特徴の1つが、**敵機（やライバル機）に触れても死なない**、ということである。基本的に残機を失うのは、

①敵弾に当たる
②地形に潰される

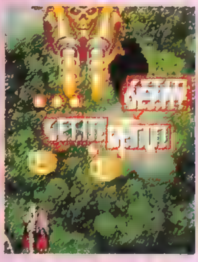
この2つの場合のみ。例外として、特定のチェーンソーなどに触れればやられてしまうこともあるが、何らかの攻撃をしてくる敵キャラに関しては、そのほとんどに接触してもやられることはない。ただ、その場合スピードがダウンしてしまうので接触しないにこしたことはない。

これ以外に、画面下でレバーを下に入れることでもスピードはダウンする。


敵に触れても死なないぞ。だけどスピードはダウン。


このノコギリには触れれば死亡。まあ当然か。

シューティング部の解説といこーか


かなり巨大化したパワーコイン。効果は前作と変わらない。

2ボタンの内訳はショットとボンバー。アイテムは…。

●パワーコイン
ショットパワーを上げる。ドル袋1つにつき4枚出す。

●マジックブック
サブショットが装備される。前方に強いFと敵を追尾するHの2種類がある。今回はMはなし。同じ物を取ることで3段階にパワーUP。

●ボンバー
その名の示すとおり。今回はキャラごとにグラフィックや性能が異なる。

●宝石類
得点アイテム。数種類ある。

では次ページからは8人に増えたキャラクターを紹介していくので、じっくり見てお気に入りのキャラを決めておいてくれい。


高速スクロール面ではこんな場所も…。左を進めい！


8種類にも増えたキャラクターたち。どれにしよーかな。


前作の匂いもちらほら…。


あんなのやこんなのも出てくるらしいぞ（写真は魔法大作戦）。

ヴァルハライザー



前作から登場の戦士だ。機体のスピードも速く操作しやすいぞ。

さて、ノーマルショットのほうだがパワーもあり連射もきくので非常に強力だ。最強パワーになると3WAYになる。

グレートソードは単発だが威力は抜群だ。しかも敵を貫通するぞ。スーサイダルダガーはスピードは遅いがたくさん発射できるホーミング弾だ。敵のたくさん出現する場所で使っていこう。

グレートソード



貫通ショット。威力の方も大きいぞ。

スーサイダルダガーW



ダガーは発射後、だんだん加速していく。

超魔法ボンバー



魔法大作戦からお馴染のボンバーだ。

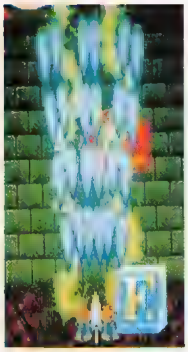
ガンダルフ



チッタのノーマルショットは、青色の3WAY。ショットスピードは速く連射がきくのだが、少しパワーは小さめ。

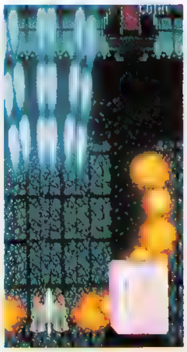
ライトニングボルトは、緑色のレーザー。単発だがレーザーの出ている時間が長いので意外と弾切れをおこさないぞ。ファイアーウォールは敵を追尾するファイアー攻撃だ。ファイアーの移動スピードが遅いので、下方向の敵をホーミングした時に前方ががら空きになってしまうのが痛い。

ライトニングボルト



前方に強いレーザー。ただし堅い敵は貫通しない。

ファイアーウォール



誘導弾だ。パワーは弱いが左右には強い。

魔人「マウンテン」



青と赤の魔人が合体して巨人になるぞ。

ゴルゴディアン



前作ではスピードが遅めだったボーンナムだが疾風ではかなりスピードアップした。ナパームデスの攻撃力の強さは相変わらずで、サブウエポンはこれでいきたい。

もう1つのサブウエポンはブラッディーゴースト。撃ち始めは前方に飛んでいくだけだが、敵とのY座標が合うと直角に曲がって当たる。

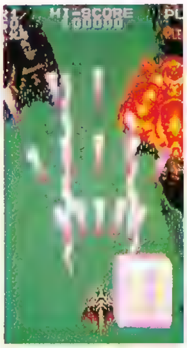
ノーマルショットがフルパワーになると大きく広がる5WAYになる。ショットスピードは遅い。

ナパームデス



前方をカバーする緑色のドクロ。

ブラッディーゴースト



敵キャラがたくさん出るところで使おう。

バッドオーメン



画面上に出ている時間が長いので使いやすいぞ。

本人



ミヤモトは、このゲーム中1、2を争うスピードキャラだ。ボンバーの必殺剣「真空斬り」が超強力で、有効時間もかなり長い。ただ、自機前方しかカバーできないので画面下の方で使うようにしよう。

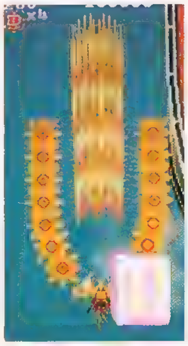
ノーマルショットは前方集中型で広範囲はカバーできないが、パワー、スピード共に申し分ない。サブウエポンは、どちらも強いのでどっちを主に使ってもいいが場所によってうまく使い分けよう。

大忍術つぶて



敵や壁に当たると爆発するワイドショット。

曲げ狙い撃ち



スピードの速いホーミング手裏剣。

必殺剣「真空斬り」



このゲーム最強の威力を誇るボンバー。

本人



巨大妖精ニルヴァーナは、今回新しく登場した4キャラの1人。前方集中型のノーマルショットは、かなりパワーがあるうえに連射もきくという優れもの。とにかく長く遊びたい人にこのキャラはおすすめだ。

リング・オブ・ドゥームは輪状の弾を4発出す攻撃。広範囲をカバーできるのだがパワーは弱い。ヘブンリーブレスは、誘導する妖精を放つ攻撃だ。攻撃力が高いのでこちらがおすすめ。

リングオブドゥーム



4つの輪が前方に飛んでいく攻撃。

ヘブンリーブレス



誘導する妖精を放つ攻撃。

カーペットボマー



画面下から上へ縦断爆撃するボンバー。

ソーサルストライカー



キックル&レイクルのボンバーはかなり特殊。敵の位置を狙って5カ所にボンバーを落とすというものだ。

メインショットは5WAYだが、少しパワー不足。堅い敵には接近して5発の弾をすべて当てるようにすればパワー不足をカバーできるぞ。

スーパービームは、強力な前方レーザー、誘導ミサイルは名前の通り誘導弾だ。誘導ミサイルは横から発射されるので横方向に強い。

スーパービーム



前方に強い緑色レーザー。

誘導ミサイル



1発1発の威力が強く、連射もきくので使えるぞ。

サテライトアタック



5カ所をロックオンする誘導ボンバー。

本人(変形)



オネスト・ジョンは、メインショットがパワーアップしても広がらない。では何が強くなるかといえば弾幕が厚くなること。

ボルトワイドは名前の通りワイドショットだ。左右4WAYづつで計8WAYの攻撃。この攻撃、左右にしか発射できないため上方に弱くなっている。この上方をカバーできるのがもう1つのサブウエポンの溶鉄ショットだ。ホーミングレーザーなのだがショットスピードが遅いのでボスで使おう。

ボルトワイド



名前の通り左右からボルトを発射するショット。

溶鉄シュート



ホーミングレーザー。ショットスピードは遅い。

ハンマーウェーブ



3発1組のボンバー。1発づつ3度に渡って投下。

グレートゴブリガン改



スピードが少し遅いブルギン。ただし、あまり気にならないが。

メインショットは、集中型3WAY。攻撃力はかなり高めだ。連射もかなりできるぞ。

ゴブリン弾は、レバーでショット方向が決めれる単発弾。ゴブリ砲は敵の方に砲頭を回し主砲をぶっ放す攻撃だ。この攻撃も単発なのだが攻撃力は強烈。相手に接近して撃ち込むと堅い敵もすぐ倒すことができるぞ。ゴブリガンならこのサブウエポンを使うのだ。

ゴブリ弾



自分でショット方向が決められる攻撃だ。

ゴブリ砲



主砲から強力な弾を発射する。

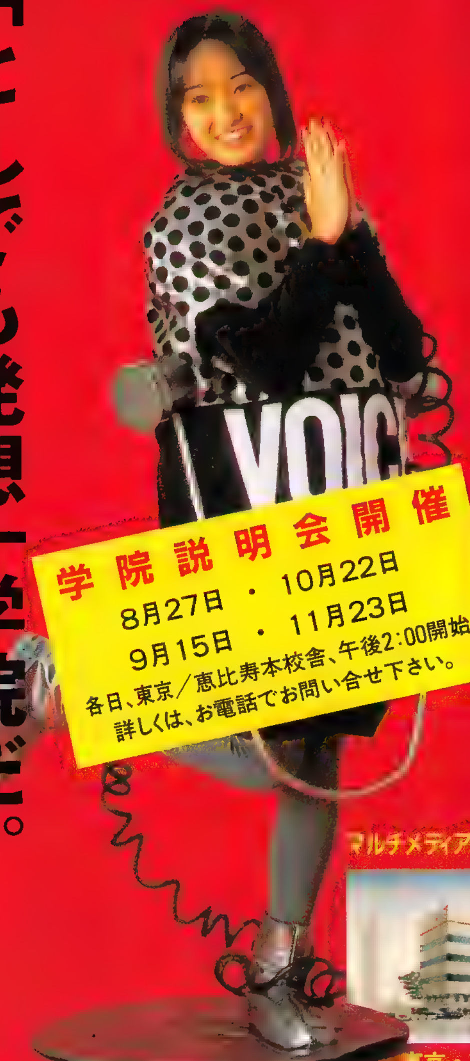
ゴブリンダイナマイツ



手下のゴブリンを弾にしたボンバー。

'95年度生募集中





「とんでも発想」学院だ。

当たり前じゃ、ツマラナイ。面白くなければ、学校ではない。
この春開校のアミューズメントメディア総合学院は、そんな発想の新・スクール。
とにかく徹底的にエンターテイメント主義。
制作現場直結のネットワークで、〝とんでも発想〟のアミューズメント・クリエイターを養成します。
さあ、現場で学んで、ニューメディアのプロへ。こんな学校、いままでなかった。

次代のムーブは、君たちが創る!

コンピュータゲーム・クリエイター科
(2年制) 定員:100名
【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

CG・アニメーション科
(2年制) 定員:100名
【コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン】
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを育成。

声優タレント科
(2年制) 定員:100名
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。

学院説明会開催
8月27日 ・ 10月22日
9月15日 ・ 11月23日
各日、東京/恵比寿本校舎、午後2:00開始
詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

マルチメディア時代の夢工房。



東京・恵比寿本校舎
JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩約5分　東急東横線代官山駅より徒歩約3分

千葉麗子
シングル:「Non Stop! One Way Love」
アルバム:「餓狼伝説SPECIALイメージアルバムPART2」
Now On Sale<PONY CANYON>

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

学院案内無料進呈
●申込方法:官製ハガキに1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
●あて先:〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院　ゲーメスト A-⑦係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、

入学についてのご相談はお電話で。03-5721-4151(担当:大槻)

平成7年度 新期生!!
新人声優
募集オーディション
【開催地】東京地区/大阪地区/名古屋地区
締切日平成6年8月31日
(当日消印有効)
【オーディション 11月開催予定】

新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します。

【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳～28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通(市販のもの)顔写真1枚(顔のはっきりわかる)、80円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。



アミューズメントメディア総合学院提携
HSP 原宿声優プロデュース・オフィス
ゲーメスト A-⑦係
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13　TEL.03-5721-9409

第2回初心者に送る復活講座

極上パロディウス

〜過去の栄光を求めて〜

担当：いなりん

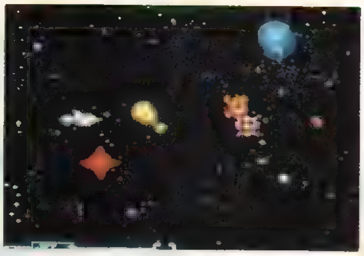
今回はSDボスステージとうさぎステージの復活パターンを送ります!!

SDボスステージ

復活場所・その1

まず画面右から上下上下と4回ビッグコアがくる。これを全滅させて、とりあえず2速を取る。

次に画面まんなかの上下からビッグコアがくる。この2つの編隊のうち、後に全滅させたほうがベルを出す。前から飛んでくるクリスタルボールに注意して、このベルに4発撃ちこんで青ベルを取る。

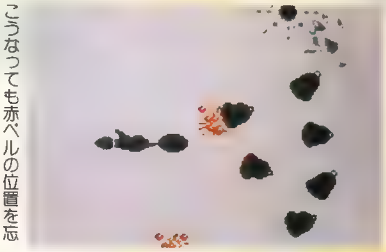


このベルを青にして取る。

このあとも前から飛んでくるクリスタルボールに注意して、画面左からくるビッグコアの2つの編隊を画面左のほうに行って倒す。

そして画面右からカラー板夫Jrと一緒に、ビッグコアの編隊が2つとイーグルサブJrが出てくる。ここはビッグコアの編隊を早めに倒してカプセルを回収し、イーグルサブJrを倒す。

このイーグルサブJrの出したベルを赤ベルにして取る。ここは画面内に赤ベルが見えたら、青ベルを使って取りにいくのがよいだろう。赤ベルを取る前に、緑ベル以外なら無視して取って構わない。



こうなっても赤ベルの位置を忘れずに。

復活場所・その2

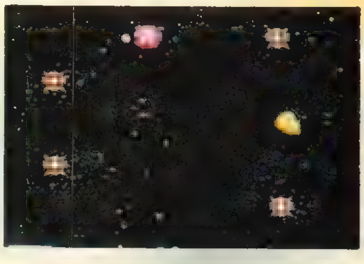
まず始まると画面右上にイーグルサブJrが出てくるが、こいつを倒すと青カプセルを4個出す。すぐに画面右からテトランの編隊が3つくるので、4個ある青カプセルの左上のやつを取って編隊の前のほうの何匹かを倒す。残ったテトランの編隊を少しひきつけて、左下の青カプセルを取って倒す。

このあとテトランの編隊が画面右から3つ、画面左から2つ出てくる。ここも同じように青カプセルを1個使って編隊の前のほうのやつを倒して、少しひきつけて2個目の青カプセルを取って編隊を全滅させる。

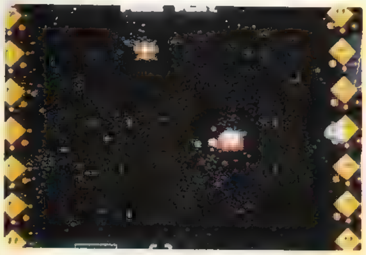
このときに画面右からくる編隊のうち、まんなかのやつがベルになるので、4発撃ちこんで青ベルを取ろう。

次にテトランの編隊が画面右から4つ、画面左から2つ出てくる。ここは写真のように青ベルを取ってから、画面右からくる編隊のまんなかのやつを、できれば2つ、最低でも1つを倒すようにしよう。

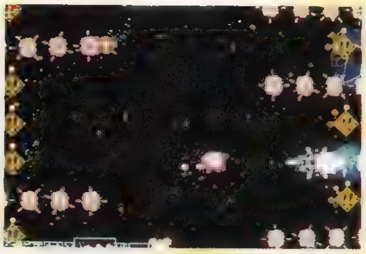
なおここのテトランの編隊は、最後の1匹だけが画面端から端までの3分の2ぐらい横に進んだあと、自機に向かって飛んでくるので注意しよう。



ベルはこの位置に出るので…、



急いで青ベルを取って…、



前からくる編隊を全滅させよう。

このあとは画面上下からクリスタルコア、画面左からテトランの編隊が出てくる。画面一番左でテトランの出現地点から少しずれたところで待ち、テトランは出現したらすぐ倒すようにしてクリスタルコアの弾をよけよう。

次の編隊は画面の上下からクリスタルコア、画面の左右からテトランがくる。ここの編隊の出現順序は、上から左、下、右、上、左、下、右と反時計回りに出てくる。なおこのテトランは、自機のY座標に反応して出てくるというのも覚えておこう。

次の編隊は画面の上下からクリスタルコアがたくさんくる。画面の一番左下で編隊の出現を待ち、弾をよけるため少しずつ上にいきながら撃っていこう。

次はテトランの編隊が画面左から3つ、続けて画面左から4つ出てくる。ここは画面右のほうにいって出現を待ち、最初の3つの編隊を少しひきつけて青ベルを使おう。

さて、次のザブ地帯であるが、ここにきたときに各キャラは次のような装備になっているはずである。なお、スピードは全キャラ2速を取っているものとする。

ビックバイパー
ダブル、オプション×2

タコスケ
リップル、オプ×2

ツインビー
3WAY、オプ×2

ペン太郎
ダブル、オプ×2

ひかるちゃん
キャロット、オプ×2

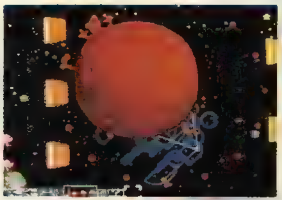
ミカエル
ラウンド、パワー×3

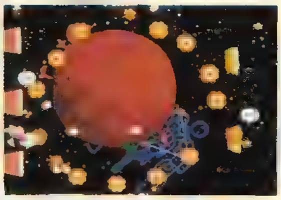
マンボウ
バブル×2、サーチ×2

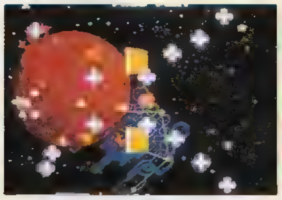
こいつ
こいつWAY、パワー×3

でここのザブの抜けかただが、まずビックバイパーとタ

コとペン太郎の場合…。
　１回目のザブが出現する前に画面の一番左下にいく。このときビックバイパーとタコは写真Aのようにオプションを張っておく。そしてザブの出現に合わせて弾を撃つ。この「出現に合わせて」というのが重要で、２回目と３回目のザブのときに弾切れしていると目の前のザブに突っこまれてしまう。


写真A・こんな感じでオプションを張る。


写真B・カラー板夫の間の高さで。


２回目はこのあたりで撃って、


写真C・一番上よりはちょっと下で。

　その他のキャラは次のようにやろう。まず１回目のザブは写真Bの位置で撃ち、カラー板夫Jrの間を抜けて画面一番左のまんなかぐらいの高さで２回目のザブを撃つ。３回目のザブは写真Bのあたりで撃てばよい。

復活場所・その３

　ここはまず右下にイーグルサブJrが出てくる。こいつを倒すとカプセルが４個出るのだが、これはすべてルーレットである。まず保険カプセルで１速を取り、左上のカプセルをパワーアップボタンを連打しながら取る。これで２速。
　あとの３つのカプセルは「目押し」でパワーアップを取る。キャラ別に何を取ればよいのか書いていこう。

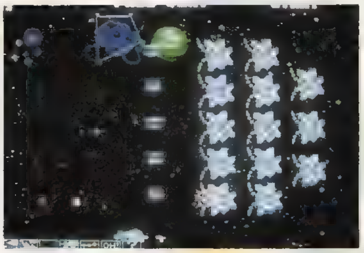
ビックバイパー
　ダブル、オプ×２
タコスケ
　リップル、オプ×２
ツインビー
　３WAY、オプ×２
ペン太郎
　ダブル、オプ×２
ひかるちゃん
　キャロット、オプ×２
マンボウ
　バブル×２、サーチ
ミカエル
　ラウンド、パワー×２
こいつ
　こいつWAY、パワー×２

　さてここの抜け方なのだが、４個出たルーレットの左上でスピードを取ったあとに左下のルーレットを取ったら、ビッグコアが画面右のほうに縦にならんで出現するのでこれをやり過ごす。

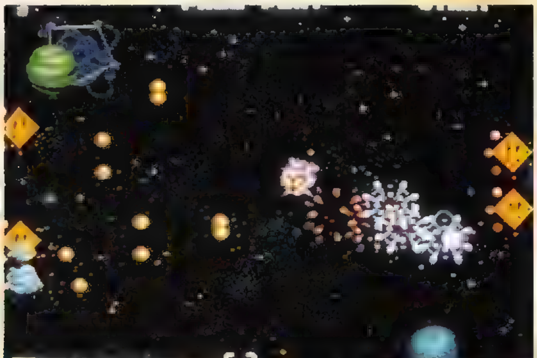


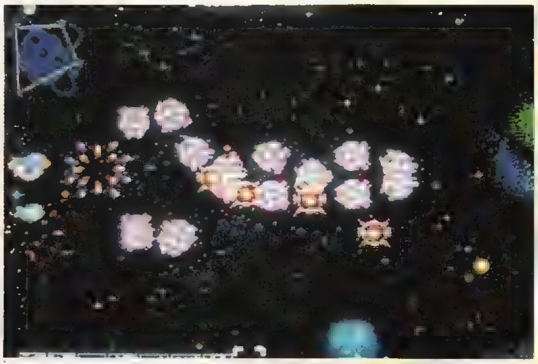
目押し命、練習あるのみ。

　このあとすぐに、画面右からテトランの編隊が２つ、画面右に回りながらテトランが出てくるので、早めにルーレットを取ろう。最低でも２個残っているうち、１個は目押しを終えて１個は回りっぱなしの状態でこの編隊に備えよう。
　次に画面右からクリスタルコアの編隊が２つ出てくる。この編隊を早めに倒して次のクリスタルコアに備えたいのだが、逃がしてしまうと自機に向かって飛んでくるので確実に倒そう。
　このあと画面左から飛んできたクリスタルコアが画面右に縦にならぶ。ここは最初に一斉に撃ってくるレーザーは画面の一番上か下にいれば当たらないので、そこでよけて撃っていればほとんどの敵を倒せるだろう。

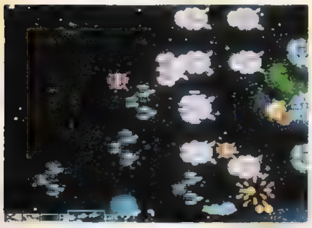

このレーザーはここにいれば当たらない。

　次にビッグコアの編隊が画面左から２つ、画面上下から１つずつ出てくる。ここは画面一番左のまんなかあたりで撃っていよう。このあとすぐにビッグコアの編隊が、画面右と左から２つずつ出てくる。この出現マークが出たら、画面一番左で下のほうの出現マークのすこし下までさがって、この位置で撃っていて画面左からのビッグコアが出きったら、まんなかぐらいの高さまであがって撃とう。


このマークが出たらここまでさがり…、


また上にあがって撃つ。

　次はビッグコアMKⅡとカバードコアが画面右のほうに縦にならぶ。ここは画面の一番下のまんなかあたりで待つ。ここなら出現直後のレーザーには当たらない。ここで撃ちこんでいて、一番下のビッグコアMKⅡ２匹とカバードコアを倒すようにしよう。


このように下のほうをまず倒そう。

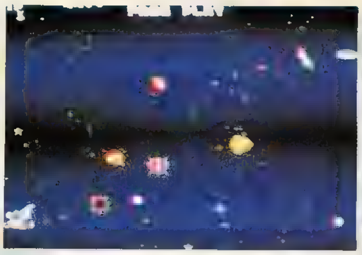
うさぎステージ

復活場所・その1

まず画面右のまんなかより少し上、真ん中より少し下と2回ザコ編隊が飛んでくる。最低ニッポニア・ニポポ（カプセルを持ったザコ、以後は鶴と呼ぶ）だけは倒すようにする。逃がしてしまったぱー坊・ぴー坊・ぷー坊・ぺー坊（以後すずめと呼ぶ）は、ほぼ弾を撃ってくるので覚えておこう。とりあえずここで2速を取ろう。

次にすずめ3匹の編隊が2回きたあと、うサタンロケットと一緒に画面右から上、下とお団子軍団3時のおやつ（以後お団子と呼ぶ）の編隊が飛んでくる。お団子の出す弾は壊せるので、飛んでくる高さの真横にいって倒す。2速を取っていれば余裕で間に合うだろう。

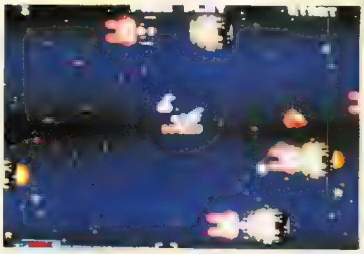
このあと画面右の下のほうからお団子の編隊、画面右のまんなかあたりから鶴とすずめの編隊が2つ飛んでくる。この3つの編隊のうち、どれかがベルになる。しかし、こはすぐに取らずにベルに少し撃ちこんで右のほうに飛ばし、次のザコ編隊に備えて上



このベルはすぐに取らない。

にあがる。

次は画面右の上のほうからお団子の編隊、画面右のまんなかあたりから鶴とすずめの編隊が2つ飛んでくる。この3つの編隊を全滅させるとうサタンロケットのラッシュになるので、ここでベルに撃ちこんで赤ベルを取ろう。



ここで赤ベルにして取る、かなり余裕がある。

復活場所・その2

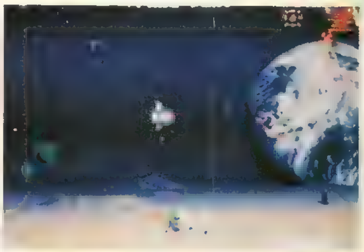
すぐに保険カプセルで1速を取り、下にいって穴ほりうさを2匹倒す。そしてほんの



穴ほりうさとラインが合ってから弾を撃つ。

少し上に上がって前からくるすずめを1匹倒し、すぐ下にいって3匹目の穴ほりうさを倒す。そしたらカプセルを取って2速を取り、上にあがる。

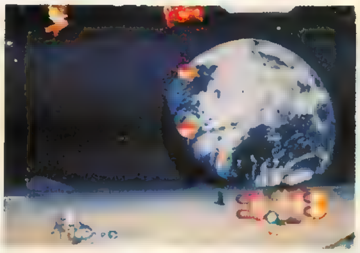
一番上にいって穴ほりうさを2匹倒し、その右にあるお茶所ハッチに撃ちこむ。すぐに画面右からすずめと鶴が飛んでくるので、下にさがって鶴を倒そう。そのあとまた上



この鶴を忘れずに倒しにいく。

にいってお茶所ハッチに撃ちこんで壊す。すると画面左上からうさぎが歩いてくるので、回り込んで倒して下にさがる。

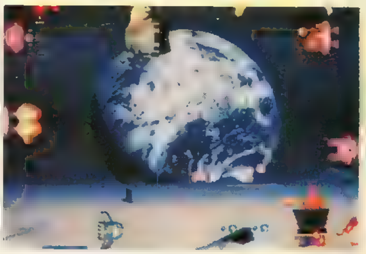
そして写真Dに見えるクレーターにギリギリ当たらない高さにいき、右のほうにいる穴ほりうさを倒す。うサタン



写真D・この高さに合わせて撃ちこむ。

ロケットが通りすぎる頃、画面左下からうさぎが歩いてくるので回りこんで倒す。

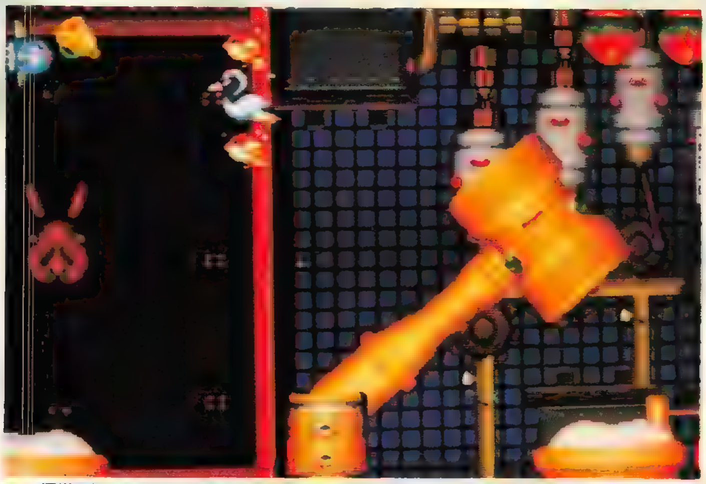
そのあと写真Eの地面に埋まっている鉄板（モ○リス）の上を自機のショットがかすめる高さにいき、右のほうのお茶所ハッチと穴ほりうさに撃ちこむ。画面右下から真横



写真E・自機のショットの当たる判定はかなり小さい。

に飛んでくる弾はモ○リスに当たって消えるので、斜め右や上から飛んでくる弾をよけながら抜ける。

このあと画面右のほうでフラフラ漂っているすずめの編



この編隊を倒してからベルに撃ちこむ。

隊を倒すと、画面左から上、下、下とうさぎが歩いてくるので、それぞれ回りこんで倒す。そしたら画面左上のほうで待ち、後ろから歩いてくるうさぎ2匹を回りこんで倒す。すぐに少し下にさがって、前から飛んできている鶴とすずめの編隊を倒す。

先ほどの後ろから2匹きたうさぎの2匹目の赤いうさぎがベルを出すので、4発撃ちこんで青ベルを取ろう。この青ベルはボス前のイーグルザブJrの出てくるところで使おう。

復活場所・その3

まず保険カプセルで1速を取り、画面右から鶴とすずめの編隊が2回出てくるので最低鶴だけでも倒し、ここで2速を取る。

そのあと画面右上にいるすずめ3匹の編隊を倒し、写真Fのあたりまで下にさがる。すると不死つぼうさが動き始めるので、3匹ともつぼを壊してしまう。つぼを壊してしまえばもう弾は撃ってこないし、うさぎは画面外に逃げていく。

そして画面右からくる鶴とすずめの編隊を2つ倒したあと、写真Gのあたりで画面右



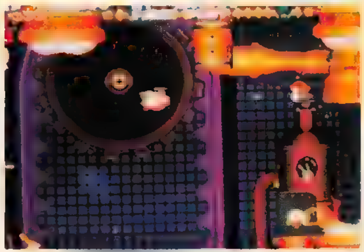
写真F・このあたりで撃ちこむ。

からくるすずめ3匹の編隊を倒す。そしたらすぐに左にいって、画面左下から3匹目の白いうさぎが出てきたら左下にいってうさぎを撃つ。このとき左下から出てきた1匹目と2匹目のうさぎが右のほうにいってしまうが、Uターンして戻ってくるので、画面右から飛んでくるすずめ3匹の編隊と一緒に倒そう。

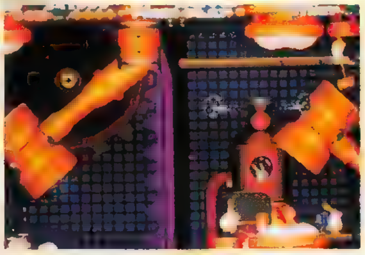
このあとはキーネ&ウッスーの動きに合わせて、すずめ編隊を倒し（よけ）ながら進んでいく。写真を参考にしてもらいたい。なお、このパターンはノーミスでここまできていて、死んでしまったときのものである。

また、キーネ&ウッスーの横で台の上でうさぎがもちをついているが、実はこのうさぎがのっている台には当たり判定がない。詳しくは図1を見てもらおう。

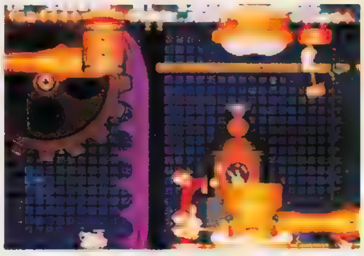
写真Hのあとキネが開いたら、まずもちつきをしている



写真G・このあたりで素早くすずめを倒し…、



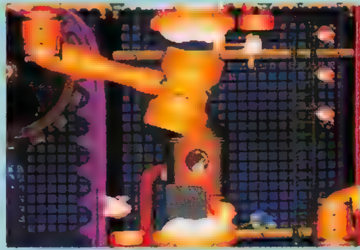
白うさぎが出たら左下にいき…、



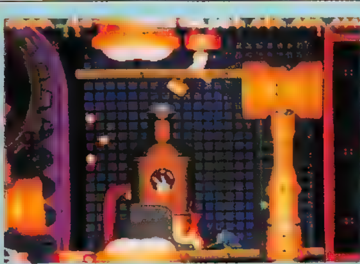
このすずめの弾は後ろにさがってよけてうさぎを倒す。

うさぎを上からくる弾をよけながら倒す。そしたら前に出て、目の前にいる穴ほりうさ、ジャンピングうさ、お茶所ハッチを上からくる弾をよけながら倒す。ここで赤い穴ほりうさ、赤いジャンピングうさのうち、先に倒したほうがベルを出す。お茶所ハッチを壊したあと、少し撃ちこめば緑ベルになるのでこれを取る。

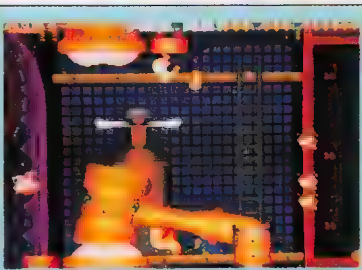
最後の人海うさラッシュの途中でベルパワーが切れてしまうが、画面左上からはもう人海うさがほとんど出てこないし、左下からもあと少ししか出てこないので大丈夫でしょう。



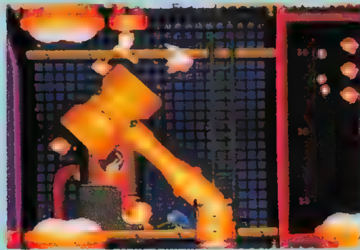
この右上のすずめが出たら少し上にあがる。



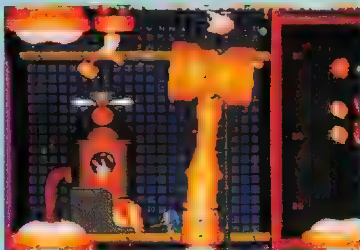
すずめを何匹か倒し、キネと弾をよけるため下にさがる。



キネをよけて右上にあがる、このすずめは逃がしても可。



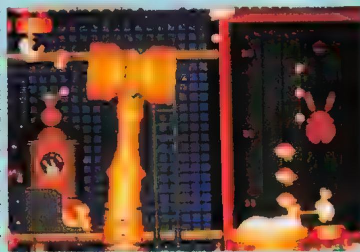
右上のすずめを何匹か倒して、



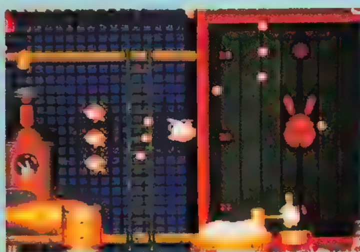
一番上にいって、戻ってくるキネと弾をよける。



右上に見えるすずめ3匹を下にさがりながら倒し、



すぐに上に戻って、キネをよけたら、



すずめをかわして、一気に下にさがる。



写真H・このなかに入ってしまおう。

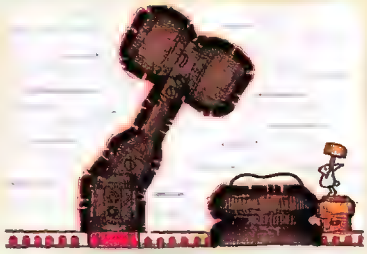


図1：太い点線の部分のみ当たり判定がある。

復活場所・その4

ボス前の復活である。ここではボスを逃がすパターンを書いておく。この場所からの復活でなくても、装備が弱いときはこのパターンを使ったほうがよいだろう。



このベルを緑ベルにして取ろう。

まず画面右からイーグルザブJr.と、すずめ3匹の編隊が4つ出てくる。ここで2速を取っておこう。

ボスの所にいったら画面の一番上で待つ。前にも書いたとおり、「春はあけぼの」の4種類のうさぎレーザーのうち、3種類は一番上にいれば当たらない。4の倍数回のときの3匹目のうさぎレーザーだけ下にさがり、また一番上でよける。

「夏は夜」のときも画面の一番上で、左右の動きだけでよける。

「秋は夕暮れ」は最初画面の左上で待ち、うさぎレーザーの先頭が近づいてきたら一気に画面左下までいく。またうさぎレーザーの先頭が近づいてきたら、一気に画面左上までいく。

「冬は…」になったら画面の左上で待っていれば、すぐに自爆する。



遺伝子工学により生まれた謎の生物がロディーに牙をむく！



4つの惑星のなかでも最難関の「火の惑星」もこれで完璧だ！

担当：GED

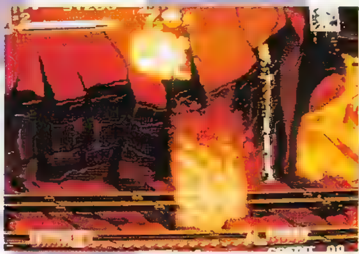
ここは火の惑星、噴き出す溶岩に注意せよ

地表にまでマグマが噴き出す灼熱の惑星。ここの坑道は数年前に閉鎖されたのだが、その後は遺伝子工学の研究所として利用されていたらしい。

まず、火の惑星で気を付けなくてはならないのは、手前と奥のライン間に噴き上がる火柱だ。今までは、ライン間の障害物に当たってもダメージを受けなかったのだが、これはそうはいかない。

もちろん下にさがっているときは平気だが、なるべくなら火柱のない場所でライン移動しよう。

ダメージが大きいゲームだけに、この星は特に無茶な行動は許されない。安全に進むためには今まで以上にパターン化が必要だぞ。



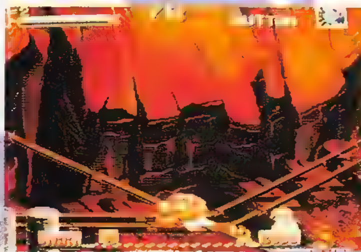
ライン移動のときは、この火柱に注意。

火の惑星 ～STRANGE CAVE～

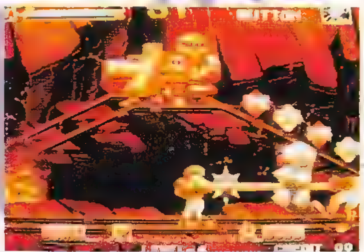
スタートしたら、奥のラインから跳んでくるザコを手前で倒して坂を上る。このとき坂の上から来るトロッコはパンチで壊すことができるので、無理に避けようとしてくらわないように。

●A地点
スライディング兵に注意

トロッコを壊し、坂を下るときに出てくるザコのスライディングは、覚えていないとほとんどくらってしまうだろう。こいつが見えたらこっちもスライディングするか、いったんさがって攻撃しよう。こいつはパワーアップを持っているので確実に倒していこう。



こっちもスライディングすればいいのだ。



こっちのほうがリーチが長いぞ。

そのまま手前のラインを進むと、大きな盾を持ち鉄球を振り回す敵がいるが、鉄球がギリギリ届かない位置から手を伸ばして攻撃していれば余裕で倒すことができる。

この後の2本のつり革は、手前がトラップで奥が食べ物になっているので、奥のつり革だけ引いて進もう。

背景に溶岩が流れている辺りに出てくるトロッコには敵兵が2人乗っているので、トロッコを壊しただけで安心しないように。

その先の行き止まりは、右下のPULLと表示されているスイッチを引っ張れば通路ができる。



あのスイッチを引っ張れば通路ができる。

●B地点
ビークルを奪うのだ！

ここを渡るとビークルの登場だ。これは置いてあるタイプではなく、敵が乗っているタイプ。しかも銃を持っているので、一気に接近して倒してしまうか、遠くからプラズマバスターで倒してしまおう。後者の場合は、ビークルを画面外に消してしまわないように注意が必要だ。



プラズマバスター（↓↘→A）の硬直時間中に敵の攻撃をくらうなよ。

ビークルを奪ったら、奥のラインにいるコウモリみたいな格好をした敵を倒し、パワーアップを取ろう。

ここにある2本のつり革は手前がスーパータイムで、奥がトラップになっている。

●C地点
中ボス登場

こいつは、ビークルに乗っていればパンチ連打で楽勝。もし、乗っていなくても反対側のラインで待ち、中ボスがライン移動してきたところを攻撃すればいいだけ。

同じライン上にいると、スライディングやタックルをされてしまうことがあるので、必ずラインをずらして戦おう。



パワーアップを持っていればビークルと同じようにパンチしてもいいだろう。

●D地点
火炎放射をかわし、ボーナスステージへ

中ボスを倒したら、奥のラインを進むこと。でないと後ろからくる火炎放射器にやられてしまうぞ。このダメージはものすごくデカいので、絶対に覚えておこう。



この火炎放射はダメージがすごくデカいので、必ず奥のラインに移動しておこう

こいつをかわしたら、このあたりにあるボーナスステージへぜひ行こう。ここには1UPがあるので、確実に取っておこう。

ボーナスステージすべてに言えることだが、ここに入るときにはビークルに乗ったままでなければならない。なぜなら、降りてから入ると、出てきたときにビークルが消えてしまっているからだ。乗って入れば、その後も乗って進めるばかりでなく、ビークルのダメージも回復しているので一石二鳥なのだ。

●E地点
火を吐く石像地帯

ボーナスステージを出たら行き止まりにブチ当たるので、壁に付いているスイッチを引いてシャッターを開こう。

このシャッターの先にある石像は、近付いて一定時間たつと口から火を噴いてくる。一気に近付いて、火を噴く前に押し倒してしまうか、一度火を噴かせてから倒しに行くようにしよう。

石像地帯を抜けるとエリア

ボスが待っているぞ。



ジャンプして乗り越えてしまってもいいぞ。

火の惑星 エリアボス

今までのエリアボスと同じで、ビークルのパンチ連打だけで勝てる。変わっているところといえば、左側から爆弾を持った敵が出てくるところくらいだ。

パンチでガンガン押していき、反対側のラインに逃げられてしまったら、ライン移動でこっち側に来るまで待つ。こっちのラインに来たらまたパンチ連打、の繰り返しだ。

ボスとの距離が近すぎると攻撃をくらってしまうことが



間合いが近いとこの攻撃をくらってしまうのだ。

あるので、とにかくパンチの先がギリギリ当たるくらいの間合いをキープすることが大切。

ビークルがない場合も、今までのエリアボスと同じ方法でOK。ボスと反対側のラインで待ち、ライン移動で跳んでくるところを攻撃し、また反対側のラインへ移動してボスを待つ。

このようにボスのライン移動だけに攻撃を当てていけば、時間はかかるかもしれないが確実にノーダメージで倒すことができる。前号でも書いたように、ビークルの破片を投げつければもっと楽に倒せるぞ。

火の惑星 〜SHAKING CRATER〜

●F地点 溶岩流&火柱地帯

レールが途切れていてマグマが火柱となって噴き出しているところは、普通にジャンプして進むより足場から足場へとライン移動を繰り返して進んだほうがいいだろう。



慎重にライン移動で越えて行こう。

溶岩流のせまい足場を渡っていくと、その先には頭にガイコツをかぶっている敵がいて、たいまつを投げてくる。

こいつらは、たいまつを2本1セットで投げてくるので、1人目はそのタイミングをはかって攻撃し、二人目はライン移動で踏みつけてしまえば問題ない。

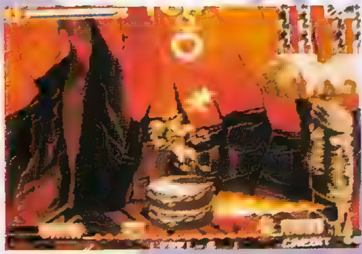
●G地点 たいまつ野郎&ビークル

手前のラインには砲台があるので、奥のラインにいるたいまつ野郎を先に倒す。こいつは、たいまつがギリギリ届かない場所から手を伸ばし、足元の石を抜き取って投げつければいいだけだ。

そして、残った2つの石の上に乗ってつり革を引っ張れば、石板で砲台を潰すことができる。つり革を引っ張った



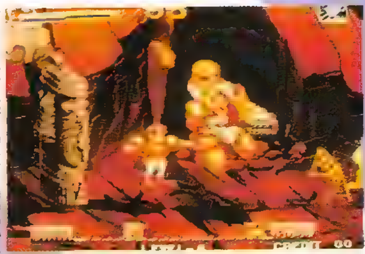
手を伸ばし、石を1つだけ抜き取って投げつける。



あまり右側に乗っていると火に当たってしまうぞ。

後、タイミングが悪いと石像の噴く火に当たってしまうので、降りるときにはレバーを左に入れておいたほうがいい。

この石像のすぐ裏の壁からは、ビークルが飛び出してくる。ここは、奥のラインを進み、壁がグラグラしたらいったん左に戻る。そして、ビークルの着地を攻撃すればいいだけだ。なぜ奥のラインなのかというと、手前のラインだとビークルを画面外に消してしまったり、パワーアップを取りそこねてしまうことがあるからだ。



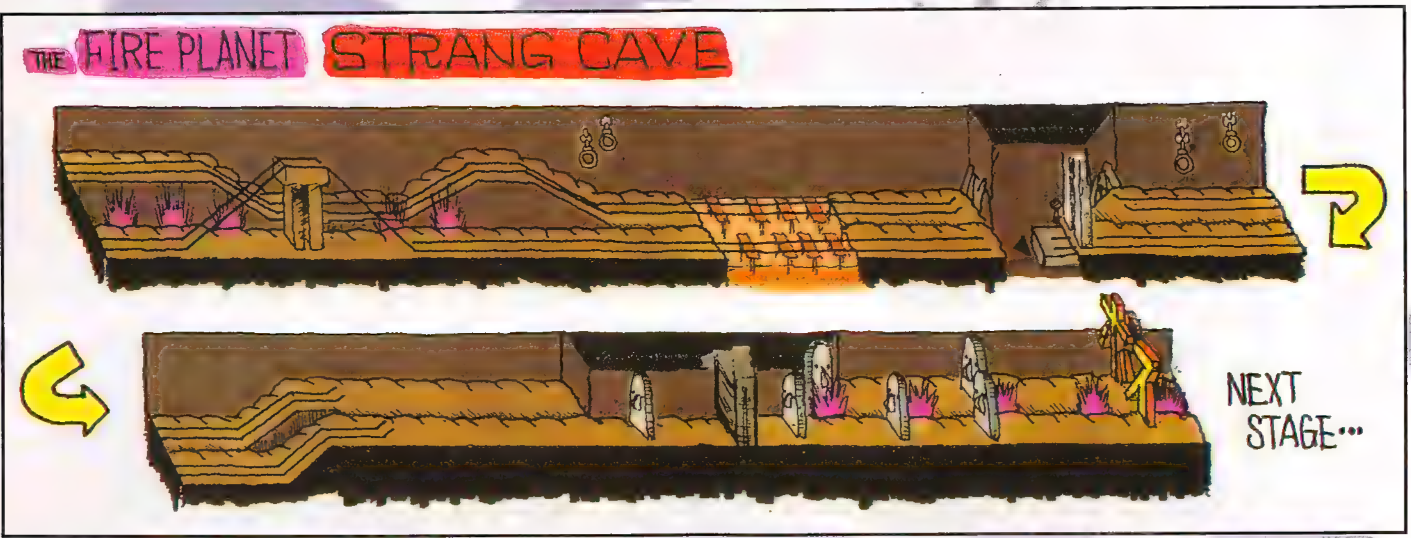
ビークルが飛び出してくるので、左にさがっておこう。

●H地点 遺伝子工学の産物!?

氷の惑星の雪男を、さらに凶悪にしたような感じのこいつは、なんとか右上のつり革を引っ張って潰してしまいたいものだ。

まず奥のラインの左端で待ち、ヤツが右のほうまで歩いて行ったら、手前のラインの真ん中辺まで行ってビークルを置いてくる。そして、また奥のラインに戻り、ヤツが左端に来たら手前のラインに移動。頭を踏みつけたらそのまま右へ行き、つり革を引っ張って石板を落としてしまおう。

ちなみに、その右にあるつり



革はスーパータイムだ。ここでわざわざビークルを


オリから出ないうちに右側へ行ってしまえばラク。


踏みつければノーダメージでいけるぞ。

降りたのは、手前にライン移動するときにヤツの頭を踏みつけて降りるため。失敗してダメージを受けてしまっても、その後に出てくる食べ物で回復できる。

●I地点
岩石ラッシュ地帯

ここは、強制スクロールになっていて、岩がゴロゴロ転がってくる。ビークルは、パンチ1発で岩を壊すことができるので、右を向いてパンチを連打していればまったく問題ない。

H地点で踏みつけに失敗したりして、パワーアップをなくしてしまっている場合は、パンチの連射スピードが落ちてしまっているので、ちゃんと岩が転がってくるのに合わせてパンチしなければならない。

もし、ビークルに乗っていない場合は垂直ジャンプでかわしていこう。

床が崩れたら岩のラッシュも終わりだ。右からくるザコに注意して降りよう。

下に降りたら、もうボスまで敵は出てこない。あとは、石柱を壊しながら進んでパワーアップを取れば準備OKだ。風船にぶら下がっている箱のうち、当たりは右側。左の箱は爆弾が入っているので無視していこう。


ビークルがなくても、パワーアップさえしていればパンチでOK。


上のほうにはパワーアップが隠されているぞ。

火の惑星ボス バーン

バーンの攻撃は、大きく分けて2種類ある。

1、手を横に伸ばしてパンチ
2、地面を叩いて、岩を降らせる

1の場合、ボスはいったん腰を低くしてからパンチをするので、それが見えたら画面の左側へ。パンチは、自分のいるラインだけを狙ってきたり、両手を伸ばしてきたりするが、どちらの場合も左端で垂直ジャンプすれば大丈夫。


横からのパンチは垂直ジャンプで。

2の場合、真ん中辺を叩いたり、自分を狙ってきたりするが、いずれも手を振り上げてから判断できる。自分の上にきたら横に逃げよう。自分の上にきたら横に逃げよう。あわててライン移動なんかしたらダメだぞ。


自分の上に手がきたら、急いで横に逃げる。

そして、横に逃げたら今度は頭上に注意。落ちついて上から降ってくる岩を避けたら、下に落ちている岩をボスの頭めがけて投げつけよう。

さらに安全にボスを倒したい人は、下に落ちている岩を拾わないようにしよう。なぜなら、岩を地面に4つ落としたままにしておけば、それ以上降ってこないからだ。

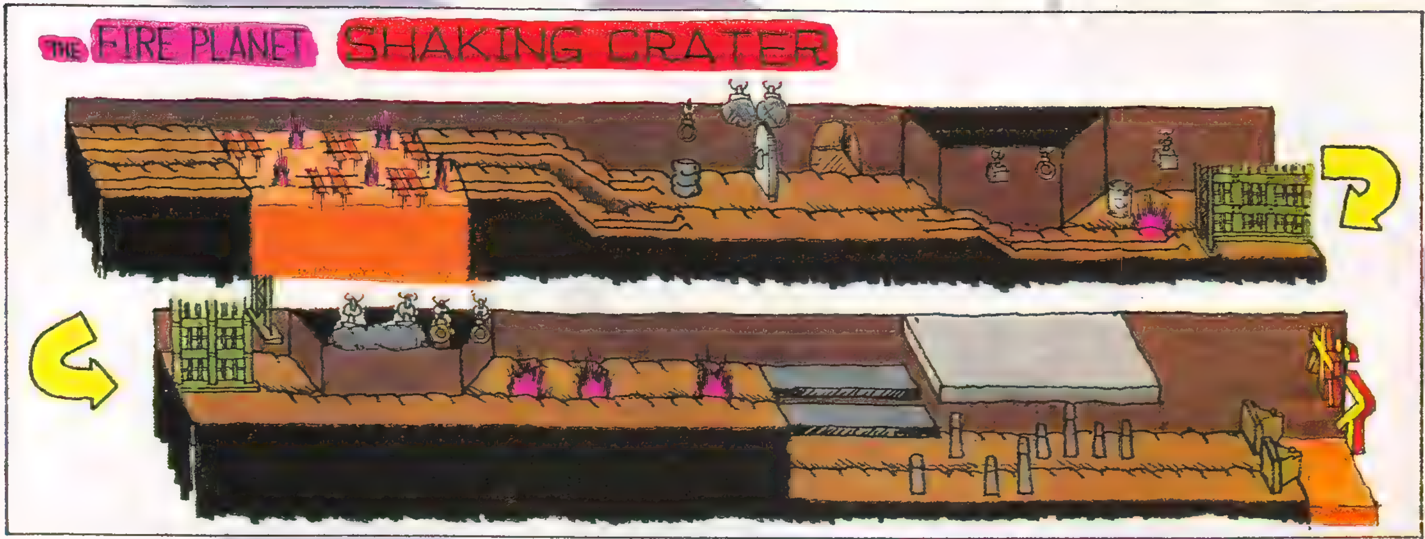
この場合は、プラズマバスターをバーンの腹部に当てて、頭を落としたときのみ攻撃しよう。ちゃんとパワーアップしていれば、そんなに時間はかからないはずだ。


ボスの頭が外れたら攻撃のチャンスだ。

バスターをガンガン撃ちまくっていると、その硬直時間にパンチが飛んできたりするので、ちゃんと1発1発ようすを見ながら撃っていこう。

まあ、とにかく基本は左端だということを覚えておけば大丈夫だ。横からのパンチは垂直ジャンプして、上からのパンチは右に歩いてよけるだけだからね。

次号は、いよいよ最終面。キャプテン・クラプトンの乗る幻の宇宙海賊船に突入だ！





1面300万の秘密をキャッチ

マジンガーZ

見つけてしまったものはしょうがない。本誌独占超稼ぎ技を大公開!!

担当：M.D.S.-RIK君

発売から半月以上たつが、キミはグレートマジンガーを使っているか？

はじめの2～3面はスピードが遅いので弱く感じるかもしれないが、後半面はグレートマジンガーの強さを実感するはずだ。

今回は2面と3面の攻略をしよう。3面は巨大戦闘機グールとの戦闘のみのステージだ。

1面ボスの超稼ぎ紹介

多分本誌独占大紹介になるであろうテクニックを紹介しよう。

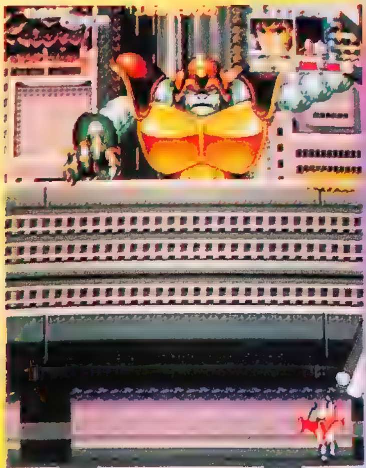
1面ボスのところで稼ぐのだが、ただ電車をパンチしていればいいというものではない。

電車がポイントになることに変わりはないのだが、電車は電車でも、ボスが手で持っている車両がポイントなのだ。

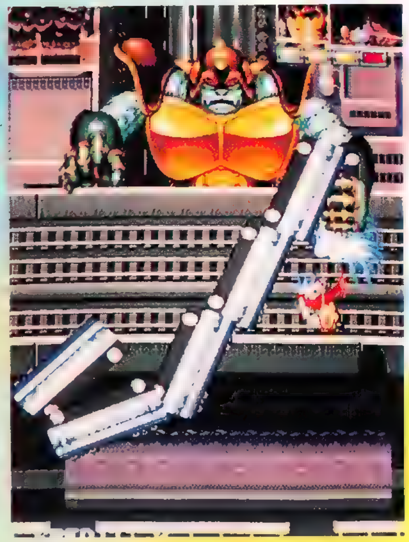
この車両は破壊することができない。だけど、**"破壊したことにはなる"**。いくらパンチを当てても壊せないが、点数だけが加算されるのだ。

写真を見てもらうとわかると思うが、パンチが当たるごとにボスの手から1万点がポロポロとこぼれてくるのだ。

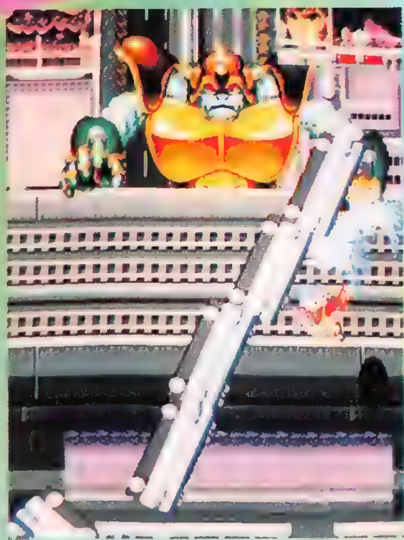
まさに超かっぱぎ状態。もうこれをやらずしてマジンガーZは語れないぞ。



見よ！これが1万点ラッシュだ。



このように電車を左に撃たせて…。



そのスキに1万点を取りまくる。

ボスは電車をふりまわしながら、3回ずつ自機に向かって電車を投げつけてくる。

この投げつけをキチンと左に誘導して、そのスキに根元にパンチを当てにいくのだ。

この作業をボス戦時間切れまでやり続ければ、なんと1面だけで300万点以上もの点数がガッポリ入るのだ。先月号の攻略のとおりパンチのみでボスまで来ているからこそ可能なのだ。



なんと1面で300万点突破!! やるしかねえ。

ライフも5つに増えてくれるし、言うことなし。

また、このボスでもっと稼ぎたい場合は、ボスが電車をとりかえている間に、ボスの胸パッド&肩パッド各2個を破壊しに行こう。このとき、ボスの出す炎は壊せるので、ある程度は接近して行っても大丈夫だぞ。



この火の玉も壊せるぞ。



2面 海上～マンハッタン上空

2面からは敵の攻撃も激しくなってくるので、パンチを弾消しにも使って避けながら行くことが重要である。

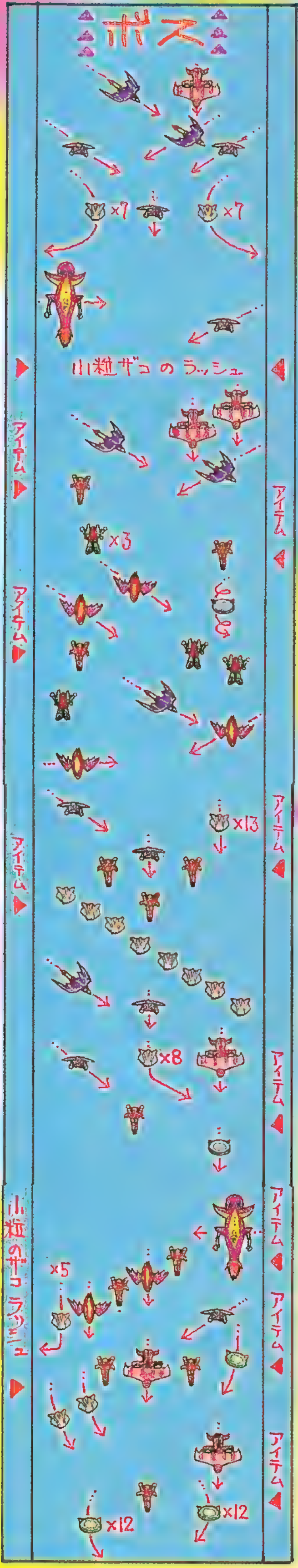
ザコ以外の中型機などは壊しに行かずに逃がしてしまったほうがよい。そのぶん、ザコを壊してパンチの点数を稼いだほうがいいぞ。

では2面を最初から見ていこう。

●ザコ地帯

初めの連続してくるザコたちは問題なくパンチできる。

ただ、スピードの速いザコが出てくるので、こいつらだけは注意しなければならない。




こいつが速いザコ。パンチで壊せるだけ壊そう。

アイテムキャリアや、中型ザコなどを撃ちに行くとそのスキにザコが出て来てどうしようもなくなってしまうので、このザコが出てくるところは覚えてしまおう。

また、ザコの編隊が2手に分かれているところ（写真参照）は、片側の編隊を前に出して壊し、反対側の編隊の弾を真横に撃たせる感じがよい。


左の編隊の弾を誘導してるのがポイント。

●ひらくザコ（テラテラ）

しばらくするとこのザコが出てくる。弾をバラまいてくるが、パンチ一発で壊せるので問題なし。出現したら即壊しに行こう。


こんな感じで弾を撃たれる。

●壊せない弾を出すザコ（ライヤーF2）

中型機やザコにまじって出現する鳥のようなザコ。

こいつが出て来たら、こいつの出す弾を最優先でかわすこと。なぜかと言うと、こいつの弾はパンチでも撃ち消すことができないからだ。


よく見てないと、くらいやすい攻撃だ。

さらにこいつは耐久力があるので、パンチを2回くらい当てないと破壊できない。なるべくなら壊していきたい。

●中型機（グラバース）

この敵は一定周期で弾をバラまいてくるが、パンチで壊しに行くのはますムリである。

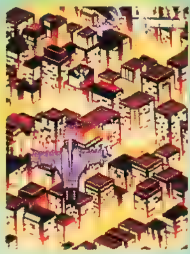
そのため逃がすことになるのだが、弾を撃つ周期だけ頭に入れておけば、出して来た弾をパンチで消して行くことでOKだ。


下に逃げていくときは気をつけること。前に出してしまってよい。

●大型機（グール）

グールは3面で対決するのだが、ここで顔見せ的に登場する。

当たり判定がないので、当たっても大丈夫。でも壊すこともできないので、通り過ぎるのを見守るしかない。

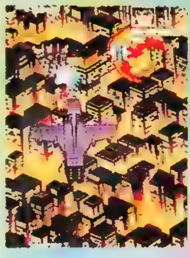

重なっても大丈夫だが、弾を出すので注意だ。

自機を狙って通常弾を出してくるので、パンチで消して行くのが安全だ。

●ミサイルザコ（パラスK9）

画面の下のほうから上昇してきて、ミサイルを真っすぐに出したのち、突っ込んでくる。

ミサイルを真っすぐにしか出せない上、突進も真っすぐにしかできない弱い奴。耐久力もパンチ1発なので、余裕


体当たりしてくるところをパンチ。

ハンパじゃついて来れないぜ!
次元を超えた激闘攻略!



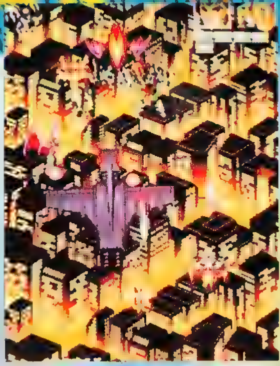
があったら壊しに行くぐらいでちょうどよい。

●まわりこむザコ(ハーピイ)

こいつが2面で最もてこずるザコ、ハーピイである。

なぜてこずるのかと言うと、画面に出現してから変形したかと思うと、画面の左はじのほうから逃げて行き、逃げつつも弾を連射してくるからだ。

耐久力もちょっと大きめなので、ちゃんと当てないとパンチ1発で壊せない。



弾を連射してくるのだ。

最もいい対処法は出現直後の破壊だが、そうもいかない。

画面の左のほうで、逃げるハーピイを待ちかまえて壊しに行くのが確実だ。

完全に逃げ切られて弾を撃たれるとかなり避けづらい。こうなってしまったらボンバーを使ってもいいだろう。それくらいこいつはイヤな奴だ。ザコだと思って気を抜いているとポコポコくらうぞ。

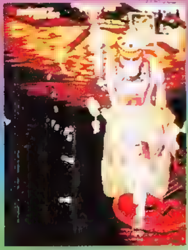


うまくパンチを当てに行こう。ムズいぞ。

ボス リバティF7

初め自由の女神のすがたで登場するこいつは、"弱い"。

こいつはもうショットを撃って破壊してしまおう。ショットはもちろん緑にしておくこと。



自由の女神の中からボス登場。

本体が出現して来てからも、とにかくショットを連射していればOK。

ただ、先に左右の腕の砲頭を壊してから本体を破壊したいところだ。

あとは全然問題なし。ザコより弱いボスだ。



砲頭を先に破壊しよう。

あと、この面の途中でアイテムキャリアがたくさん出現する所。そこでライフ回復が出るので絶対取ろう。

3面 上空

3面は上空で、さきほどにも登場のグールに攻撃をかける。グール本体と、ニセマジンガーとの戦闘がメインで、ザコはあまり登場しない。

●初めのザコ

2面に登場したバラスK9が出てくるが、たいしたことない。

同時にアイテムキャリアが出てきて、ショット3種類とボンバーを出すので、緑とボンバーを取ろう。

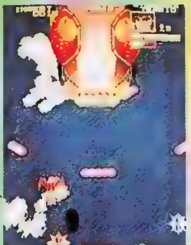
また、このステージではパンチだけでやるよりも、全部の敵を倒してパーフェクトボーナスを取ったほうがよい(面クリア時の%表示)。そのためにも、初めのザコからショットをバリバリ撃って倒していこう。

●ニセマジンガー

ニセマジンガーが出てくる前に、1回グールが登場する。その際弾をはかれるので、写真のようにしてかわそう。

ニセマジンガーは、高速で移動しながらレーザーを連射してくるぞ。

どうしてもかわせないようなときには、ボンバーを使おう。でないと1発くらうのを覚悟したほうがいい。



いきなりくるのでくらわないように。

ニセマジンガーは自機を狙ってレーザーを出すが、移動しながら撃つため、途中で撃つ角度が変化したりするので、かなりのライバルだ。

●グール(頭部)

まずはグールの頭が出てくる。

初めと同じ通常弾の連射と、両翼からミサイル、あと口の中からザコを出してくる。

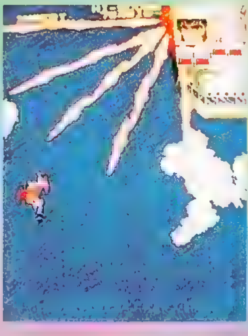
ミサイルを出す翼からまず破壊しよう。これも破壊しないとパーセンテージに関わるのだ。

写真のように画面のはじで前に出て攻撃すると、ミサイルには当たらない。ミサイルは自機の目の前で曲がって行ってしまうのだ。



レーザーの間に入ろう。

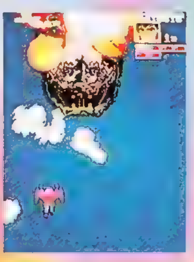
ミサイルのあとは、目からビームを出してくるぞ。これも写真のようにしてかわす。



ここにいれば安全に攻撃できるのだ。

口からのザコは、緑のショットであるなら全く問題なし。

ミサイル砲台を壊したら、目玉、本体の順に破壊していこう。



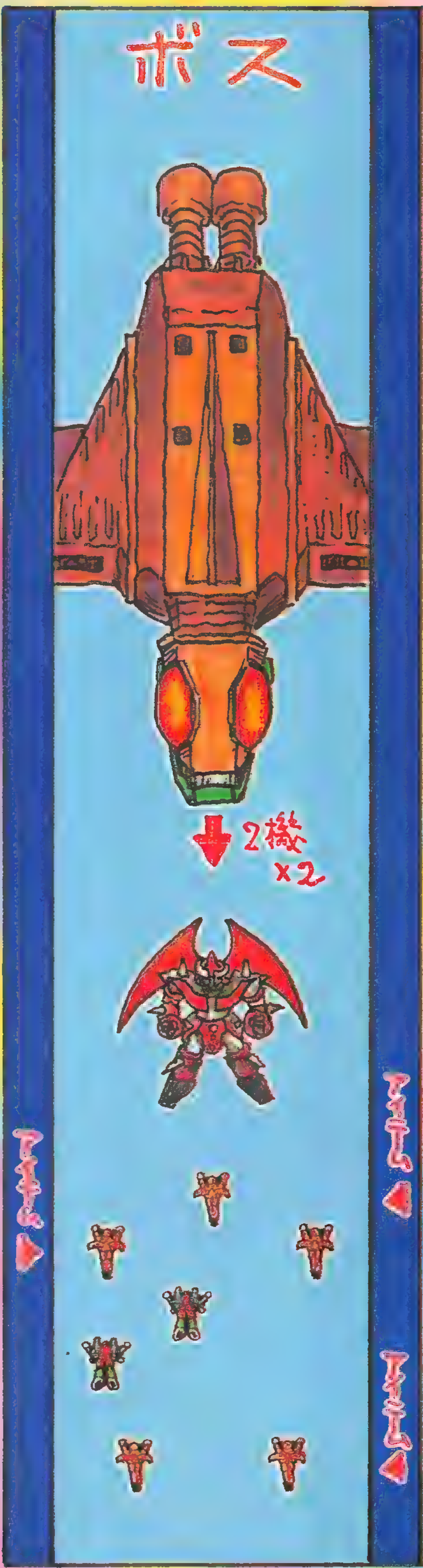
本体を壊すと終了してしまうのだ。

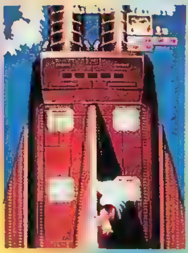
●開閉ハッチ

グールの本体に、4つのハッチがついている。

このハッチは、開くと通常弾をバラまくので、早めに壊したい。

自機が近づくと開くので、




開いた瞬間に壊すのがGOOD。

一気に近づいてハッチを開かせて、パンチで開いた瞬間に通常弾もろとも破壊しよう。

ボス エビルマジンガー

ボスのエビルマジンガーは、3とおりの攻撃法を持っている。

まずは3WAYレーザー×2。

これは撃つ前に前兆があるのでそれを見たらすぐに奴の目の前に移動しよう。これでレーザーには当たらない。


この攻撃はこれで楽にかわせる。

あと、こいつは移動しながらたまに短いレーザーを出してくる。これは避けやすいが前兆が全くないので注意をしよう。


意外に正面にくる弾が避けづらい。

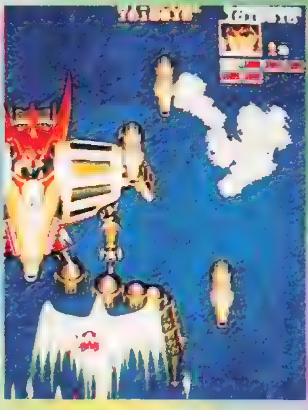
最後に、ビットを飛ばしてくる攻撃がある。このビットはいやらしい動きをしながらレーザーを撃ってくる。

たいていの場合はかわせるのだが、まれに抜けられないような撃ちかたをされるときがある。

こんなときは、奴が画面の中央で止まった時から（これがビットを飛ばしてくる前兆である）溜めを作っておき、レーザーを撃たれたらレーザーを宙返りしながら抜けてしまおう。

ビットもすべて破壊して、本体を破壊すれば、このボスももう終わり。

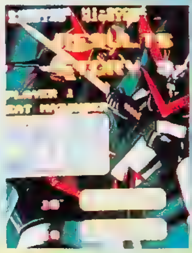

ここにボスが来て止まったらビットの前兆。溜めて…、


レーザーを抜けつつ攻撃しよう。

とりあえず3面までで…

とにかく1面の例の稼ぎが大きすぎて何とも言いがたいが、3面が終わって400万以上いってれば合格。

このあとからはだんだんパンチだけじゃつらくなってくるので、ショットとパンチの使い分けをしながらやっていこうと思う。


まあこんなもんだろう。

サルード・ミケロスの稼ぎ方

えーと、攻略本編よりもひと足はやく、ここでは5面ボスのサルードと、6面ボスのミケロスでの稼ぎ方を紹介したいと思う。

サルードのほうは、島のときの火山弾を壊しまくって稼ぐわけだが、避けながらでは点効率があまりよろくしない。

そこで、火山の火口の左からの左からギリギリまで近づいてパンチを繰り出してみよう。


先にハッチを壊してからでないとダメだ。

これはかなりの危険を伴うが、同時にかなり稼げるのだ。

サルードが画面の上とか端に来て追いつめられたら、ボンバーを使って回避しよう。

ミケロスのほうだが、こっちは円盤の左右についている砲台の出すホーミングミサイルで稼ぐ。

まずはザコをバラまいてくる4カ所のハッチをすばやく壊してしまおう。

それからボスがホーミングを出して来たら、すばやく画面上部に行って、出て来たホーミングを速攻で壊しまくろう。


こんな感じがGOOD。左、右と順に来るぞ。

どちらのボスも自爆するまでこれでやるが、だいたいサルード200万、ミケロス100万は稼げる。

サルードの2段階目とミケロスの円盤の攻撃のかわしかたなどは、来月以降の本編で攻略していくのでヨロシク。

ハンパじゃついて来れないぜ!
次元を超える激震攻略!

原人一のこん棒の使い手ジョー？ ここにあらわる!!



行け原人、進め原人、はたして君は何を考えてどこまで突っ走るのか!!

担当：原人MAN次郎

いきなりだが、アイムソーリー。スマンスマン。前回の号で攻撃力当たり判定表を載っけるのを忘れたよ。今回ここに大々的に載せるから、穴があくまで見てねん。

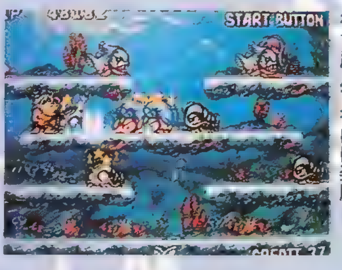


ワールドも3つ目だ。いったれいやジョー&マック!!

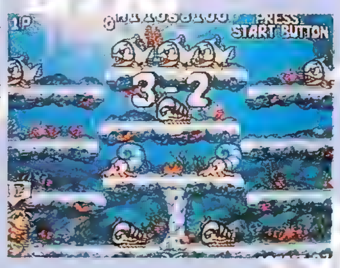

海をなぐる男ジョー。ワンパクだね～。

3ワールド海中

3-1
スタート直後から、3段目に敵が集まっているので、これをまとめない手はない。始まったらすぐ3段目に行き、待ち原人で行けば楽勝。


下から順番に取り、3段目から投げれば一発でKO!!

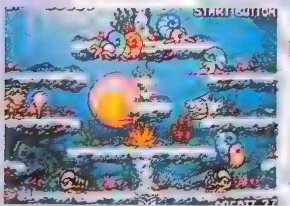
3-2
まず最初にすることは、2段目のアンモナイトと、3段目の三葉虫、そして左4段目にいる魚を集めて3つ入りの袋を作ること。それが完成したら、そのまま左最上段から投げる。残った敵は、気にせず一匹ずついこう。


ねらうは左にいる3匹。


袋につめたらここから捨てる。残った敵は落ちついて…と。

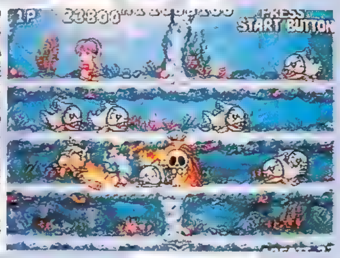
3-3


前の敵は気にせず、上の4匹まとめよう。

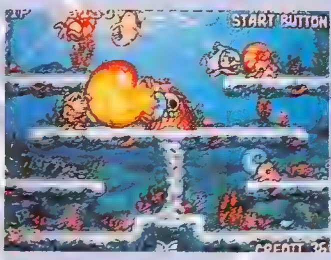

これはダメな例、サンゴはひっ込むのでその時を見はからって。

この面では敵がかなり多いので、まずは画面左にいる敵をまとめて倒す。戦い後半では中央3段目で待ち原人をし、もう一度相手を袋につめ込む準備をしよう。

3-4
スタート直後に2段目のワラ小屋前に行き、すかさず待ち原人で3匹袋を作成!!その後はまずワラ小屋をこわし、敵がふえないようにするといい。それさえ終わればもう楽勝。3段目の敵を袋に集めてそのまま投げればOK。


ワラ小屋をこわした後、2匹ずつ集めて捨てるのがいい。

3-5
2段目のアンモナイトをまず気絶させ、その次は3段目の魚を2匹気絶させる。その後は、アンモナイト↓魚×2と袋につめ、3段目から投げよう。楽勝です。


残る敵3匹、上の2匹を先にまとめてアンモナイト青をねらえ。

3-6
画面右3段目に、敵全部を一度に気絶させることのできるハンマーがあるので、まずはワラ小屋をこわしてハンマーをねらおう。以上!!

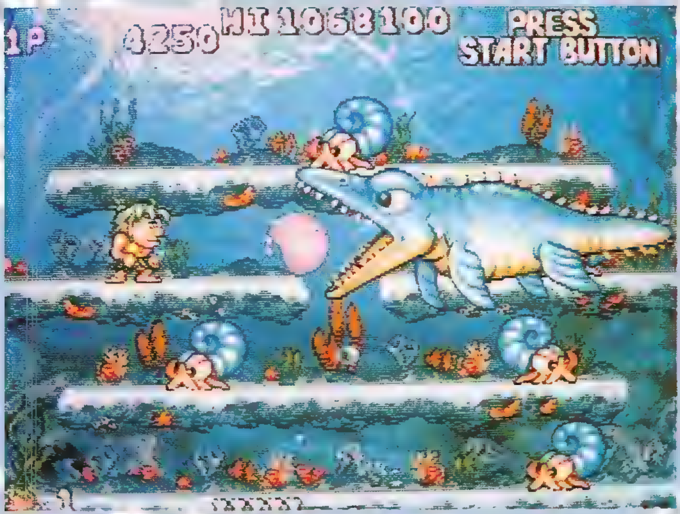

なんだか多いっスね～。

3-7
ここでは、ワラ小屋をこわす前に2段目のアンモナイト3匹+、アンモナイトマークⅡ一匹を袋につめて、ワラ小屋以下下段の敵を一掃する。その後は、小屋前で待ち原人をおこない、敵を集めてぶっこわせ!!


全滅させる前にこれが取れればグーだね。場所をチェック!!


赤～青×3の順番で取り、ワラ小屋は後回し。

3-8ボス　モササウルス
こいつの大きな特徴としては、自分が投げた袋を正面からだと食べてしまうという点だ。したがって、袋をぶつけるときには後ろからぶつけること。また、動きのパターンとしては、画面右端から出現してゆっくりと画面左端（少し上方向）に動き、端についたら、方向を逆向きにしても



袋が大きくてもくわれてしまう、要注意!!

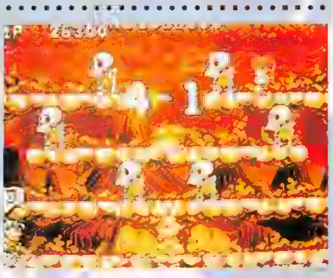
う一度泳ぐのくりかえし。原人におそいかかることはないので、安心して後ろから袋をぶつけていこう。

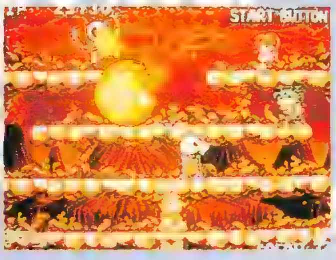
火を恐れずにレッツゴー!!

4ワールドでは、火山というだけあって、障害物の炎が怖い。いたる所にあるのでくらわないように気をつけよう。

4ワールド火山

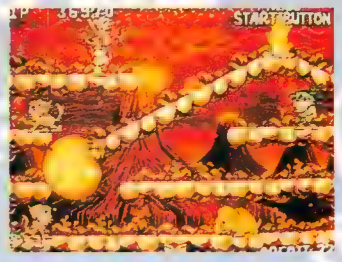
4-1
まず見てもらうとわかるが、画面中央に火山が噴火している。それに気をつけて、まずは1段目のトリケラトプスを倒し、終わったら2・3・4段目の骨原人（左端にいる者）を袋につめて2段目から投げよう。火には十分注意をすること。


この炎に当たると、どんなに大きな袋でもオシャカ…。


炎が引っこんだスキにGO!!

4-2
画面右にザコキャラが集まっているので、まずはこいつらをほぼ全員袋につめることを考える。しかし、5匹もいるので途中体当たりをくらわないように注意する。5匹入りの袋が作れたら、その時点で3段目（坂の下）に動き、


頂上の猿。こいつの下に火山があるぞ…。


坂を転がすといい。

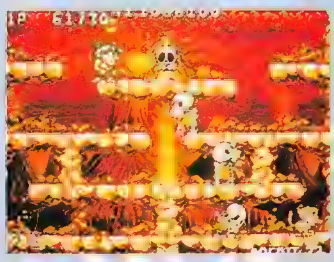
そのままジャンプして袋を投げる。それで敵をすべて倒すことができるぞ。

4-3
この面では、最上段のティラノJr.が弾をはいてくるのを思い出そう。思い出したら、それをよけつつ1段2段3段目の敵を気絶させ、袋につめる。それさえできれば後は楽勝。自分を左の4段目まで持っていき、そのまんま袋を投げてやれ。本当に楽勝だぞ。

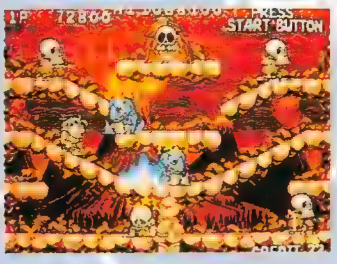

ティラノJr.の弾が強い。早めにやっつけろ!!


炎に気をつけて投げれば、ほ～ら1発クリア。

4-4
まずは1段目と3段目の敵をまとめて、一番上のワラ小屋をこわそう。後はゆっくりと、残った4匹を1匹ずつ倒す、それが得策。


後は1段目から敵を1匹ずつ、いけ～。

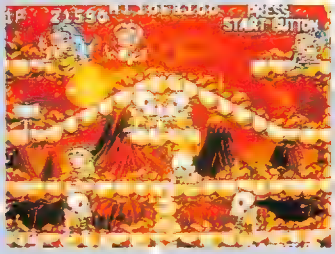
4-5
基本戦法の一つである、近くにいる相手を3匹気絶させ袋につめる。それが終わったらその袋でワラ小屋をこわし、後は残った敵2匹を倒す。


これがすべてにおいての基本!!

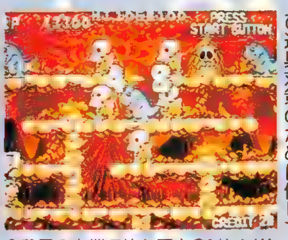
4-6
スタート直後にワラ小屋の前で待ち原人をし、3匹入りの袋を作る。このとき、写真のようにティラノJr.もまぜられればGOOD（後々、飛び道具の心配がなくなる）。その袋で、素直にワラ小屋をつぶそう。次は、サルを集めて残りを倒してやれ!!


ワラ小屋がなくなれば後は楽勝。

4-7
3段目の左位置にハンマーが隠れているので、それを早めに持って敵を集めよう（ハンマーの位置は写真参照）。


これですよこれ、ハンターチャーンス。

4-8
ここでは、できるだけ早めに3段目のティラノJr.を、飛び道具対策のために倒してお


3段目の左端で待ち原人ONLY!!


メラメラボウー、あせりすぎ…。

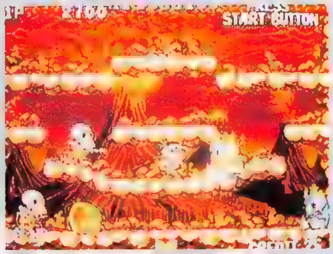
きたい。それには、まず3段目の3匹を火に注意しながら袋につめ4段目(左)に投げる。そうすることによって、すべてのティラノJr.を倒すことが可能だぞ(ワラ小屋つき)。

4-9

炎が3つあるので、かなり戦うのがつらい。それで、まずワラ小屋をこわし、それが終わりしだい、2段目をちょろちょろしながら敵を待つ。敵は一度にまとめずに、少しずつ(1匹、2匹)倒すのがいい。ゆっくり進めて行け。



3匹袋だと炎にひっかかりやすい。



ちょくちょく待って、炎をよけて。

4-10

ボス・ティラノザウルス

火山のボス・ティラノザウルスは、はっきり言って弱い。実は、4段目にはザコ以外(4-10では)攻撃してくることができない。ボスが寄ってきたら一番上に逃げてしまえばいい。ゆっくり戦おう。



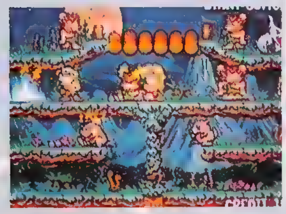
最上段でザコを待ち、ティラノザウルスはボッコボコ。

夜も原人は暴れる!!

5ワールド月光

5-1

ここでは弾をうってくる敵などがいないので、楽に進めそうだ。まず、写真のように2段目1匹、3段目2匹をピヨらす。後はそのまま集めて投げてやろう。

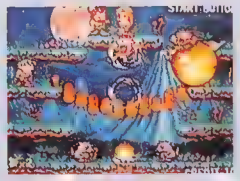


気絶させた順に袋に入れよう。

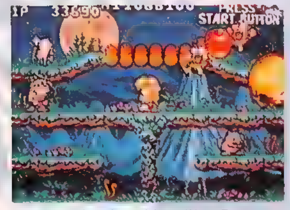
5-2



残りは3匹、油断するな!!



ピヨリは全員袋へどうぞ。

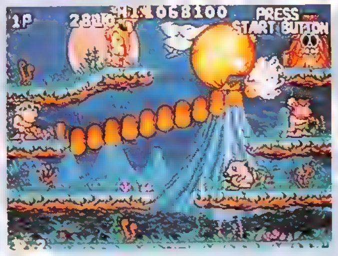


ここから投げれば上も巻き込める。あ・た・り・ま・え。

ここは、今までの基本をそのまま使って行けば平気。まずやられることはないハズ。

5-3

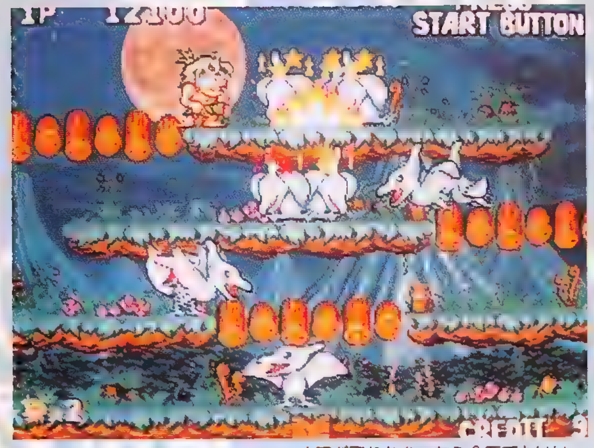
スタートしたらすぐに3、4段目の敵をまとめる。その後は、竜巻移動に気をつけてワラ小屋をこわす。べつに問題はないぞ。



できるだけ遠くから、ワラ小屋に向かって…いけ〜い!!

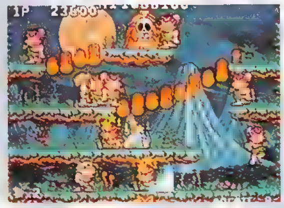
5-4

始まったらすぐに4段目のプテラノJr.×4を袋につめ、1段目に運んできて投げる。この時、2段目から投げると、3段目のたき火に当たって袋がやぶれ、相手を巻き込む数が減るので注意しよう。

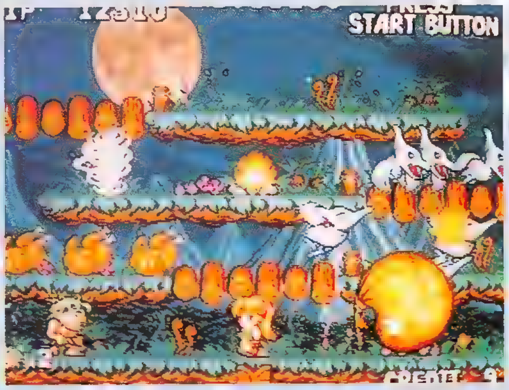


4匹が取れなかったら3匹でもいい。

5-5



下から順番に3匹袋へ。



一番下から3匹袋をなげる。ほ〜らガガガガガ〜ン。

この面はかなり楽で、1段目、2段目の3匹をまずは袋に入れる。後はそれを3段目から投げるだけ…。敵がもし残ったとしても、ザコ原人なのでノープロブレムだ。



ここからGO〜!!後はザコ原人2匹だぜい。

P・S

ジョー&マックも今回でやっと半分以上の攻略が終わり、あと数回なんと最終回となってしまう。ジョー&マックのあれが知りたい、これが覚えたいと思った人、ぜひとも「原人大好きっ子係」までおハガキをください。待ってます。

天駆ける戦士たちへ送る
ドッグファイトモード基礎攻略

WING WAR
ウイング ウォー

ドッグファイトモードもかなり熱い！初心者には基礎を、上級者には隠しマヌーバ公開と豪華２本立て！

担当：戦闘妖精K・K雪風

君はもうプレイをしてみたかな？一見、フライトシミュレーターゲームに近いだけに、よく理解できなかった人が多いと思う。そこで今回は、わかりやすいドッグファイトモードについて基本事項から応用テクまで軽く紹介していこう。諦めていた人も再度チャレンジしてはいかがかな？

機体を自由に操ろう

このゲームは、モードによって操作がかなり変わってくる。ドッグファイトモードで使用するのはレバーとミサイル、バルカンボタンとスロットルに付いているスモークボタンである。

まず、レバーで機体を動かすのだが、エキスパートモードと異なり、左右がロール（または旋回）ではなく移動になっている。左右に行きたいときは素直にレバーを入れるだけでよい。

スモークボタンは主にホーミングミサイルなどの回避に使うのでスロットル自体は使わないが、つねに手をかけていたほうがいいだろう。



常に手をおいておくように…スモークは重要だよ。

では次に攻撃の手段について説明しよう。

ミサイルの特性を知れ！

このゲームでの攻撃方法はバルカンかミサイルである。ミサイルはその機体により大きく分けて次の3種類がある。

①誘導型ミサイル
②弾幕型ミサイル
③単発型ミサイル

まず、①については言うまでもなく誘導してくれるものである。爆風は小さいが射程が長いのがウリ。②は主にヘリが持っているタイプ。一度に4〜6発横に並べて発射する。かなりの範囲をカバーできるので当てやすい。③はレシプロ機が主に装備しているタイプ。単発（または2発）でしかも直進型なので当てにくい。そのかわりに爆風が大きくなっている。



直進型ミサイルは爆風も大きくなっている。

自分の機体がどのタイプのミサイルを持っているのかを把握すること。

次に狙い方だが、ロックオンマーカーは信用しないこと。誘導性がないものは相手が逃げようとする方向にあらかじめ撃っておくとよい。直進型や弾幕型ミサイルは爆風であてるように心掛けよう。

バルカンは効率よく当てろ！

ミサイルがメインとなっているが数に限りがあるので頼ってばかりはいられない。

そこで威力はないが制限のないバルカンの使い方を考えてみよう。

バルカンにもミサイルと同じく特性がある。

①高速連射型バルカン
②制限なしバルカン

①についてはジェット機、ヘリが持っているもので、1〜2発を高速で連射ができる半面2・5秒〜5秒間（機種別）撃ち続けるとオーバーヒートしてしまう弱点を持っている。オーバーヒートは画面左上のゲージで判断できる。

②は主にレシプロ機のバルカン。連射は少し遅めだが、オーバーヒートを知らないので撃ち続けられる。基本的に②のほうが当たりやすいように設定されているようだ。

どちらのバルカンにしても4発連続ヒットすると相手がはねてしまい、逃げられるので大ダメージを与えにくい。

有効な使い方としては、2発当てた時点でミサイルを撃ち込むというのがグー。うまくいけば全部当たってくれるぞ。

レーダー、マーカーに回避のヒントがある

次に攻撃のかわし方についてだが、基本的に大きく円を描くように動くのがいい。急いで動くと爆風やバルカンにやられやすいからだ。

この大きく動作する際に注目してほしいのがレーダーとマーカーである。画面上にあるレーダーは両端の赤線が移動限界点を、敵の進行方向（向き）を三角形で表現している。この三角形と線が真後ろにこないように注意して動こう。

ちなみに画面右の青と黄の矢印は三次元レーダーとなっているので、敵との高さ関係はそこで見るようにしよう。


これがレーダー。三角が敵。逆三角形は自分の視界範囲。

究極の回避運動コマンドマヌーバを駆使せよ

大きく動作しているだけでは誘導性ミサイルは回避できないことが多い。そこで覚えてほしいのがマヌーバと呼ばれるコマンド入力の回避方法だ。コマンド入力はためからのものが多く、このためも正確に入力しておかないとだめだ。出ない人は一度手を離してニュートラルにしてから入力するようにしよう。

マヌーバの種類と入力は次のページを参照してほしい。



マヌーバで誘導性ミサイルも余裕。

応用テクでライバルの先をいけ！

ここでドッグファイトモードでのちょっとした応用テクを紹介しよう。

●連続マヌーバ

なにかしらのマヌーバを行っている時にもためは可能。マヌーバが終わり次第、すぐ入力すれば、どのマヌーバでも隙なく出せるぞ。

●はね返りマヌーバ

バルカンに連続で当たってしまい、はね返っている最中にマヌーバを入力するとすぐに回避できるぞ。

表1.ミサイルについて

機体	フォッカー	ゼロ	ムスタング	ライトニング	アパッチ	ウェアウルフ	ハリアー	ヤク－141
特性	直進型 1発	直進型 2連射可	直進型 2発同時	直進型 2発同時	弾幕型 4発同時	弾幕型 6発同時	誘導型 2発同時	誘導型 2発同時
搭載数	18	30	30	40	100	120	26	26

回避テクを極めろ

全マヌーバ伝授!

ドッグファイトモードの避けの基本はマヌーバにある。使いこなしてライバルの上をいけ!

ドッグファイトの避けの基本であるマヌーバ。ここでは代表的なものを、具体的に説明していこう。

⬆ため素早く⇩系

●インメルマンターン

レシプロ軍団全機種が持つ上昇形のマヌーバ。ロールしながら上昇していくのでバルカンやホーミングを避けるのに便利だが、中心軸にいるために爆風が大きいヘリやフォッカーなどに使うと、タイミングによってはくらってしまうので注意しよう。

●(ダブル)スピンクライム

ヘリが行うマヌーバ。機体を回転させながら上昇していくもので、タイミングによっては後方、側面への攻撃が可能。ウェアウルフは2回転しながら上昇する。

●ホバークライム

V/STOL機が行う急上昇ホバー。かなり速く上昇するので直進系のミサイルを避ける時に有効。ただし、中心軸からまったく横に動かないのでバルカンで狙われやすい。

⬅ため素早く⇨(反対でも可)

●バレルロール

ゼロとムスタングのマヌーバ。一度ためておいた方向に大きくロールしてから急降下し逆方向へ避けるので、ホーミングミサイルやバルカンに狙われ続けた場合に有効。

画面端で使うときは相手のミサイルの爆風に要注意。

●S・ターン

フォッカー独特のマヌーバで、横方向にSの字を書くように機動する。一見使えそうではあるが、移動が遅いのであまり使えない。

●スローロール

ライトニングのバレルロールといった感じのマヌーバ。とにかく遅いので早めに使うこと。

●(ダブル)テイルロール

横方向に機体を回転させながら横へと急旋回していくマヌーバ。タイミングによっては後ろへの攻撃も可能だ。

●(ダブル)エルロンロール

急速にロールしながら横へ旋回していくマヌーバ。動きが速いのでオールマイティーに使える。

⇩ため素早く⇧系

●スプリットS

下降しながら機体をロールさせていくマヌーバ。見かけよりも中央でのみ機動してしまうので狙われやすい。バレルロール後など連続入力で使うとよい。

●S・スピン

フォッカー独特のマヌーバ。Sの字を描きながら下降していくもので、速い上に大きく動くので狙われにくい。非常に使えるマヌーバ。

特殊系マヌーバ

これから紹介するのはインストなどにも載っていない隠しマヌーバだ。

➡ため素早く⇧(反対も可)系

●サイドループ(フォッカー)

横方向にループするマヌーバ。一見、動きが遅いので避けにくいと思われるが、実は後ろに攻撃するためのマヌーバなのだ。ディフェンスの最中でも攻撃が可能だ。

●スナップロール

バレルロールよりも小さい回転のマヌーバ。あまり使えるものではないが、インメルマンターンなどに使うのが効果的だ。

⬆ため素早く⇩⇧系

●ループ

最も凶悪なマヌーバ。大きくループ(大回転)して、後ろに向いたとき、攻撃可能。ただでさえサイドループで後ろに攻撃できるのに、ループでうちおろされた日にゃねぇ…。



これがループ。この後にミサイルを撃つと…、

●マウンテンパス

ライトニングの中では使えるマヌーバ。インメルマンターンを大きく山なりに行う。

➡ため素早く⇦(反対も可)

●キューバンエイト

ためていた方向へ大きくロールして8の字を書くようにして機動し、元の位置に戻ってくるもの。大きく動くのでバルカンは避けやすいが、一定の位置しかいないのでミサイルの爆風に弱い。

●ダイブロール

ホバーをしながら急速にロールするマヌーバ。これを使うならエルロンの方がいい。

⬇ため素早く⇩⇦

●フリップ&ストール

ループに次いで凶悪なマヌーバ。完全に後ろを向いてそのまま下降。ある程度下がると元にもどる。動きからして完全ディフェンス用攻撃マヌーバだ。



このように1秒ぐらい止められる。

以上が代表的なもの。とにかくドッグファイトではマヌーバができなければ話にならない。単純なものだといったが、マヌーバを駆使しはじめると対戦もおもしろいぞ。次回はエキスパートモード基礎攻略を行っていくぞ—腕を磨いて待っていてくれ。

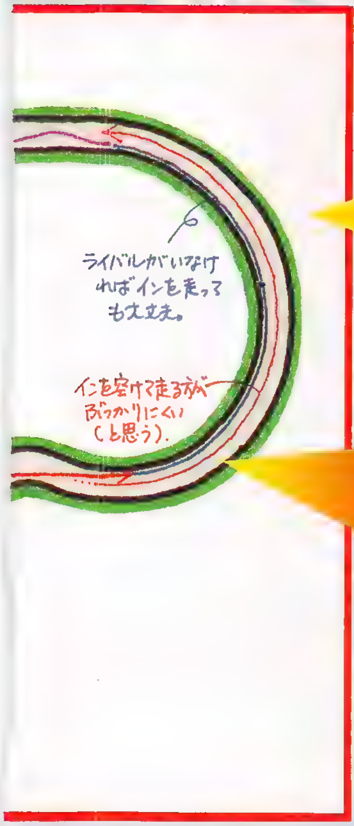
機種 \ 入力	⬆ため⇩	⬅ため⇨(反対も可)	⬇ため⇧	➡ため素早く⇧	➡ため素早く⇩⇧	➡ため素早く⇦	⬇ため素早く⇩⇦	⬅ため⇨+ミサイル(反対も可)
フォッカー	インメルマンターン	S・ターン	S・スピン	サイドループ	ループ			○
ゼロ	インメルマンターン	バレルロール	スプリットS	スナップロール		キューバンエイト		○
ムスタング	インメルマンターン	バレルロール	スプリットS	スナップロール		キューバンエイト		○
ライトニング	インメルマンターン	スローロール	スナップロールダイブ		マウンテンパス			○
アパッチ	スピンクライム	テイルロール	ストールロール					○
ウェアウルフ	ダブルスピンクライム	ダブルテイルロール	ストールダイブ					○
ハリアー	ホバークライム	ダブルエルロンロール	ホバーダイブ			ダイブロール		○
ヤク141	ホバークライム	エルロンロール	ホバーダイブ			ダイブロール		○

逆走だぁ〜!PART2 中級編

DAYTONA USA™

逆走もいよいよ中級編。ちょっと難しいが熱い走りは正、逆同じだ!

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる





通信時はインを空けて走るとぶつからないぞ（多分）。



トンネル出口から大カーブまでミスなしで走りたい

覚えたことをさらに活用しよう

正方向で中級を走っている人も最近はかなり多い。そのおかげもあって、対戦をやると楽勝ということが少なくなってきている。

上手な人はミスをなくすことで差をつけることもできる。まあ、たまに負けることもあるだろう。そろそろ違うコースになんて考えているころ。

せっかくコースを覚えたのだから、それを活用しないないなんてもったいないー

コースレイアウトがもう頭の中に入っているのだから、それを逆にたどっていっても大丈夫なはず。そう、逆走をするのだ。

「ミスができんー」

というプレッシャーの中で苦痛を感じている人がいたら、今がそのときー同じコースを逆に走ることで、新たな発見をしてみようじゃありませんか。

単純に逆走というと、今までのカーブが最後から始まり、すべてが逆の曲がり方になる。

通過速度もわかっている今、何が問題になるのかというとやはり慣れ。でもそんなものは要領よくやればすぐクリアできる。

とりあえずT.A.で一人で練習するのがいい。

簡単に攻略 要は今までの逆だ

まずスタート。これは正方向と同じ。だが、すぐ逆走をするので、意味もなくロケットスタートしても仕方がない。

ブレーキをグッと踏んでフルアクセルで、ポッとブレーキを離し、スピンターンで逆を向く。ゆっくりUターンしてもかまわないぞ。

ちゃんと後ろを向いたらフルアクセルで再スタートだー

一番最初はあの大カーブだ。右ではなく左のカーブ。同じようにかなり手前でポンとブレーキングしてハンドルを切って290km/hぐらいでドリフトする。

抜けると長〜い登り坂。けっこうな坂だったんだなと実感するところだ。

ずっと登っていくとあのきつーいヘアピン。逆は逆だが合わせて登りというのがかなり違う感覚を出している。

ここは安全にブレーキ&2速で230km/hぐらいで抜けるようにしよう。

さらに登りつめると風車の丘地点へ。

左、左と続くところ。1つ目は2速&フルアクセルで260km/hぐらいで進入し、2つ目は、アウトからポンとブレーキを踏んで300km/hぐらいで進入していく。

極めるとすればこのあたりになるが、逆走だし、マジにやってもね。安全に走れる程度に覚えておくほうが身のためだと思う。

抜けると一気に下り、左、右と軽く曲がっているところを直線的に抜け、トンネルに進入する。

トンネル内は、やや左寄りを走り、次の右、左の小カーブの準備をしておく。

トンネルを抜ける少し手前から右へラインを変え、眼前が明るくなった瞬間。ビシッとラインを真っすぐにし、次の左大カーブのインに突っ込んでいく。

最後の難関はバンク付きの左大カーブ。いつもは右手を緊張させてインをキープするところを、逆の左手を引き手にしてキープ。ちょっと気を緩めるとあっという間にクラッシュするので注意。

大カーブを抜ければ先に見えるのは最後のチェックポイントだけだ。

とりあえず慣れたら通信で実戦するぞ

正方向よりも早くゴールしよう

上手な人が正方向で走られたらもうどうしようもないが、ある程度上手な人なら逆走でも勝ち目はあるぞ！

ここで問題になってくるのは、正方向で走っている車をよけつつ走らないといけないこと。反射神経でよけまくるのもいいけど、いつかきっと限界がきてしまう。確実でもないしね。

そこで出てくるのがラインの変更。最速ラインを走るのも大切だが、ぶつからないように走ることも必要。そのためにラインを変えるのだ。

さてそのラインだが、コースすべてで持っておく。

基本は正方向で走っているプレイヤーのライン。これをはずすように作る。

インを通るならミドルへ、アウトを通るならインへという感じで変えていく。

しかしこれはあくまでもそこでライバルが出現するとき。いないときはビシッと最速のラインを走る。

ライバルがいるいないというのは、画面右下にあるコースマップ付きレーダーで知ることができる。

走行中、それを見ながら走り、ラインを変えるかどうかを決める。

もしライバルが数台いるようなときは、よりラインを変えるようにしないと、よけきることはできない。

でかい集団だったら…仕方がないので、巻き込んでクラッシュしてしまおう。

ぶつかるのが嫌ならコース外に出てよけるのもいい。でもタイムロスになるぞ。



1周終了。ピット作業がないピットロードに入るもよし。

●実戦対策その1

対戦で逆走、これほどジャマなものはないが、驚かす程度にしてきちっと走るとなると、ぶつからないようにすることが大切。そのためには、コース外も走る必要がある。ライバルがいないのに外へ出ても仕方がないのでマップで位置を把握すること。



最終コーナーが最初のコーナーとなる。手前でドリフトさせていければ問題はないだろう。



登りながらヘアピンへ。かなり印象が変わるところ。安全に！



めいっぱい登りきったところにあのカーブがある。2速にして十分減速し、進入しよう。

●実戦対策その2

正方向で走れる人ならそのラインはわかるはず。逆走時は、そのラインをはずすようにすればぶつかることも防げるようになる。

ライバルが上手なら、車1つ分ラインをずらしてカーブを曲がってやるのも面白い。

とにかく楽しくやろう！



ここは直線的に走り抜ける。オールージュみたいなところだね。そしてトンネルの中へ。



ここからは下り。300km/hぐらいにすればかなり安全に曲がれる。真っすぐ行くなー

タイムアタック初級編！

DAYTONA USA

ベストラップを16秒50、トータルで2分13秒を狙う！

全国レベルの走りを目指そう

初級コースT.A.を普通に走った場合、1ラップ17秒20ぐらいでまわる。これだと8周で2分17秒後半しか出ない。

タイムアップするためにピットロードを走り抜けるテクを使うと、2周目以降を16秒50でまわることができる。これだと8周で2分12秒後半になる。

一般の人とスコアラーとで差があるのは当たり前だが、8周もあるというのがその差をいっそう強くしている。1周で0・7秒。これを7周分（1周目はショートカットできないため）で5秒弱も差が出てしまう。

簡単に言ってしまうと、ショートカットを知っているか、できるかという点がこの差を生んでいる。

その領域へ入るためにはそれなりのセンスと、反射神経も必要になるだろう。

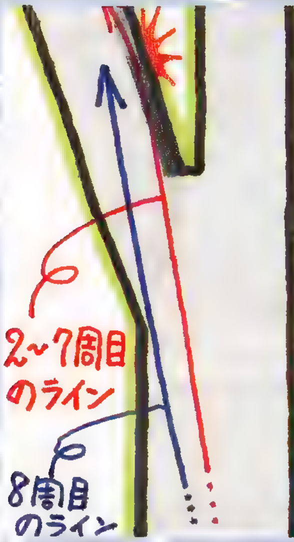
上手な人はそれを持っているから早く上達するし、より早く走れる。

それを一般の人が取得するにはやはり努力と根性が必要。

できるようになってしまえばそれほどのものではないことがわかるしね。

ただトータルで速くなるために、8周すべて成功させなきゃならないというプレッシャーにも勝たないといけないのが非常につらいところだ。

この差、遠いのか近いのかを決めるのは君次第。やれるだけやってみようよ。



1ラップ16秒50を切る！

今回の攻略は、はっきりいってレベルが高いものなので、プレイヤーを選んでしまうかも知れない。しかし、これもまた攻略。そのレベルに達している人には十分満足のいくものと思う。目標は16秒50を切ること。対象は16秒後半でつまっている人だ。

16秒50を切るためにコースを見直してみることにする。

見直すところは3カ所。

1つ目はピットロードへの入り口。できるだけ短く走る。

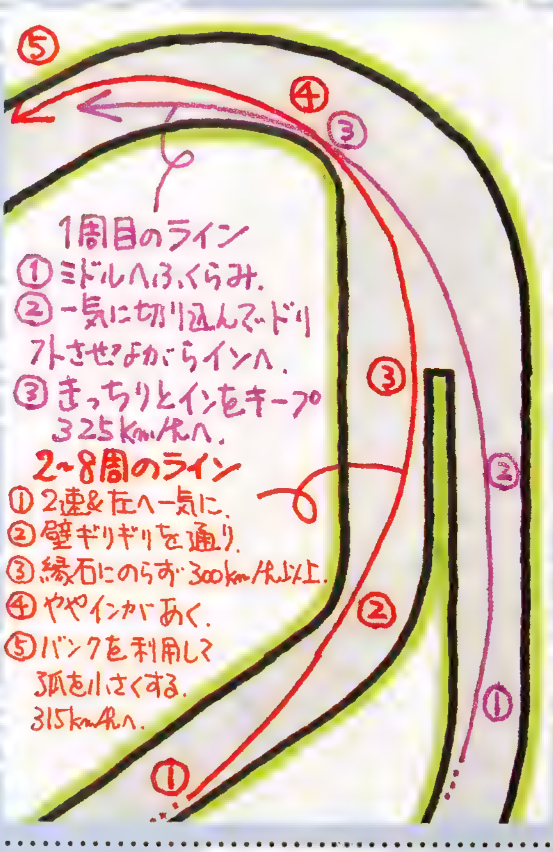
2つ目はピットロード出口からの2つのカーブを1つの弧をきれいに描くこと。

3つ目は最終カーブの通過速度の向上。

この3つを改めて見ていくことでより速く、そして安定してタイムを刻みたい。

ラインを見直すことも大切だが、もっと重要なのが減速。

今回の攻略では4速から2速、そして4速というもの。フルアクセル、ブレーキは使わず、タイム向上を狙う。





各カーブの要点はこれだ

●ピットロード入り口

ピットインをチェックされるところだけ縁石にのっていればいいので、そこを目指して走り、少しのることで距離を短くする。

●ピットロード出口

出口前、出口にと2カ所にカーブがある。これを1回の減速（4速⇩2速⇩4速）で300km／hを切らないようにし、1つの弧をつくり、なおかつインをついていく。カーブ出口で315km／hが出せるようにしたい。

2速とハンドルを同時に切るタイミングが勝負。

●最終カーブ

ここもシフトダウン（4速⇩2速⇩4速）だけで曲がる。顔の看板少し前で減速と左曲がりを始め、299km／hまで減速して抜けていく。

出口でカウンターをあて、グリップさせればOKだ！

あのアイドルたちが帰ってきた!

SONIC WINGS 2

ネオジオで復活のソニックウイングス。前作のキャラも登場するのでファンの人はぜひやるべし。

担当：松っちゃん

操作方法

前作と同じく1レバー2ボタン。ショットボタンとボンバーボタンだ。ショットはお馴染みのメインショットとサブウェポンが同時に発射されるぞ。

もちろん2人同時プレイ、途中参加もOK。2人でワイワイやることもできるのだ。



これがタイトル画面。

ステージ構成

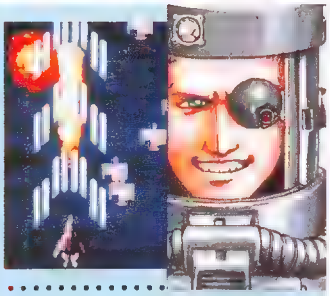
このゲーム、前作は全7面だったが、〝2〟では全10面にパワーアップ。日本やフランス、アメリカなどが主なステージだ。

日本ステージではお寺、フランスステージではパリの夜景など、背景が非常に凝っているぞ。



どのキャラを使おうか?

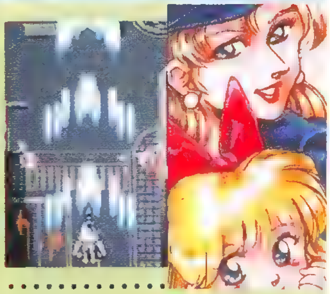
マイキャラのほうは下にまとめて紹介しているのでそちらを見てほしい。あの、真尾まおや緋炎も登場。新キャラも5人いるのでそちらのほうもぜひプレイしよう。



メカキートン

機体…F117

レーダーに映らない〝見えない戦闘機〟を操縦している。そう、この機体のパイロットは前作のエンディングで宇宙に散ったブラスター・キートンなのだ。全身にひどい傷を負ったためサイボーグとなった。



エレン&シンシア

機体…F14トムキャット

大富豪の娘シンシアと家庭教師兼ボディガード兼運転手のエレンのコンビ。

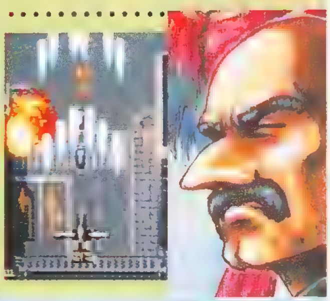
シンシアの気まぐれで今回の戦いに参加。2人で操縦とレーダーを分担している。

シルバー大佐

機体…A10サンダーボルトⅡ

スピードは遅いが、絶大な威力を誇るショットを装備している。

コイツのインコは死んだ戦友の形見である。この戦友の仇を取るためにシルバー大佐は戦うのだ。

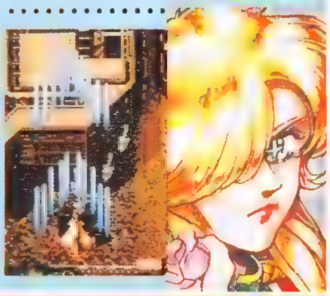


アンジュラ

機体…ラファール

フランスの有名なミュージカルダンサー。実は秘密救助隊のメンバーであり、卓越した戦闘能力を持つエキスパート。

女性ながら男装が似合い、ファンが多い。





緋炎

機体…FS-X特別仕様

世界平和のために戦う謎の忍者。ちなみに緋炎の本名や年齢は不明。

ボンバーは忍術〝忍者ビーム〟。これは彼自身の忍術を乗機のエナジーブースターで増幅したものだ。



ホワイティー

機体…YF23

自称〝天才イルカ〟。大阪・梅田（ここの地下街の一つにホワイティーというのがある）のミニ水族館で育った。

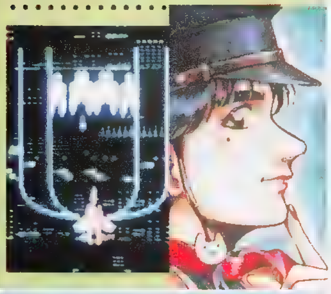
さすが大阪育ちだけあって会話は関西弁。機体はイルカ用に改造されている。

真尾まお

機体…F15Jイーグル

職業アイドル歌手。時間を止める特殊能力を持っている。この能力が真尾のボンバーでもあるのだ。

今回は、自衛隊1日司令官ではなくステージ衣装で大暴れするぞ。

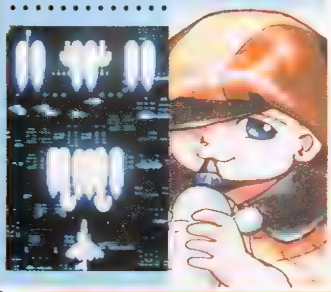


アーサー

機体…AV8ハリアーⅡ

天才赤ちゃんで年齢はなんと1歳。自称〝名探偵〟。

世界中で起こる怪事件の謎を解くために戦いに参加。格好もシャーロックホームズ風で探偵らしくしている。



皮膚を通して伝わる、硝煙と重金属の匂い…

ジオ・ストーム

至る所にメカフェチの琴線をくすぐる仕掛けが満載!

担当：TKO



このメカニクスな感じが秀逸。動きがこれまたいいのだ。

動くと「ギシギシ」と軋む音が鼓膜に響いてきそうなほど、重厚に描かれた敵機…無数の弾丸をブチこまれ、文字どおり『瓦礫』と化して崩壊していく重兵器…あぁ、もうたまらん!

これだよー俺の求めていたゲームはこれなんだぁー!…と絶叫して全裸で走り出す人が全国で百人はいるであろう、このジオ・ストーム。

以前の本誌で既に紹介はされているけれど、めでたく発売されたことでもあるし、まずは細かい操作も含めて復習してみることにしましょう。

基本操作系

8方向レバーに2ボタンと、操作系はいたってシンプル。レバー左右でそれぞれキャラの移動、レバーを真下に入れればしゃがむことができる。



「しゃがみ」は、結構重要な動作。レバー真下は鉄則。

特殊な操作としては、レバー下+ジャンプボタンで下の階へ移動、レバー上+ジャンプボタンで、ワイヤーなどに捕まってぶら下がることができる。

攻撃ボタンを押せば、両手に持った武器で射撃が可能。天井やワイヤーにぶら下がっている場合は片手が塞がるため、もう一方の手でしか攻撃ができなくなる。

パワーアップアイテム

アイテムによるパワーアップは、パワーアップ補助が2種類と武器が3種類の、計5種類。前者は弾数の補給と一時的な武器のパワーアップ、後者は弾数制限つきで、一度に持てる武器は1種類のみとなっている。

ちなみに、武器を持った状態で他の武器を持っても、種類が変わるだけで残弾数は初期値には戻らない(例外アリ)。

残弾数が少ないときは、使いきってから武器を取るようにしよう。

●ブースター



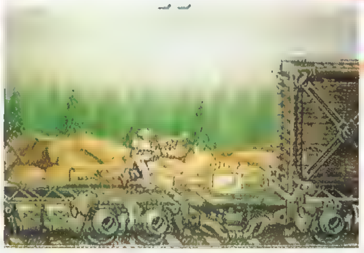
これはノーマルショットのブースト状態。弾丸をブチまけー

現在持っている武器が時間制限つきで火力アップする。

ブースターの効果が持続している状態で武器またはパワーアップを取っても、ブースターが最優先される。ブースター+ブースターだと、制限時間は初期値に戻される。

ちなみに制限時間が終わってしまった場合、以前持っていた武器が何であれ、ノーマルショットに戻ってしまうぞ。

●パワーアップ



武器を持っている場合、弾数は+100される。

ノーマルショットの場合は弾数制限によるパワーアップ。

武器を所持している場合は、その武器の弾が一定数補給されるのだ。

●レーザー



レーザーのブーストは、時と場合によりけり。

敵を貫通するが、威力のほどはスプレッドやファイヤーには及ばない。

ブースターを取った場合、ぐるぐるとレーザーを回して攻撃するが、攻撃方向を固定できないため少々使いづらい。

●スプレッド



連射すると、自分に対して煙幕を張ったような状態になる。

単発の威力と爆風の範囲が広いので使いやすい。

しかし、その爆風で敵の弾が隠れてしまうことがあるので、十分注意しよう。これはブースターを取った場合には特に顕著なので、連射せずにテンポよく使っていこう。

●ファイヤー



五面で重宝する火炎放射器。威力もあって使いやすい。

いわゆる火炎放射器。ボタンを押しっぱなしにすることで連続発射が可能。

攻撃ボタンを押した瞬間にレバーをグルっと回せば、周囲を一度に攻撃することができるので、ザコを一掃するときなどに重宝する。

ただ、一定方向に攻撃を集中した場合、スプレッド同様、こちらの攻撃で敵の弾が見にくくなるという欠点を持つ。

ブースターを取った場合、攻撃範囲と射程が広がる。

ノーマルショットも弱くはないが、武器を上手に切り替えて使えば、より楽にゲームを進めることができるぞ。

地上に空に…乗り物を効率よく使っていこう!

ジオ・ストームには、とにかく多種多様な乗り物が頻繁に出てくる。効率よく乗りつなげば、自分の足で歩いている時間のほうが少ないほどだ。

逆に言えば、乗り物を制することができればジオ・ストームを半ば制したも同然、と捉えることもできよう。


3面なんかは、乗り物に乗りっぱなし状態だ。

それでは、紹介がてら1面のポイントをチェックしてみることにしよう。

ラウンド1開始時

左からくるザコが勲章を出した際、右側のザコを一掃してしまうと、強制スクロールで勲章が取れなくなってしまうことがある。

そこで、右から出てくる兵士を即座に撃ったりせず、左側の兵士と勲章を優先しよう。

勲章をすべて取っていれば、最初に出るアイテムはまず間違いなくブースターなので（筆者の場合、それ以外出たことがほとんどない）、続いてのバイク兵ラッシュが実に楽になる。

パワーアップが出た場合でも途中で弾切れになるだけで、大きな問題にはならない。

バイク兵ラッシュ

バイクに乗ってくる兵士は、まずは画面左下から走ってくる5台をツブす。

その際、いったんしゃがんだ状態からレバーをニュートラルにすると、両手の武器を下に向けて立ってくれるので、火力を集中することができる。

立ちっぱなしに不安を感じるのであれば、ジャンプしながらレバー下で射撃をしても構わない。

ツブしたら即座に画面中央右寄りへ移動し、上から落ちてくるバイク兵を撃墜。

同時に右からくるバイク兵はジャンプしつつ下を掃射し、着地したバイク兵ともども一掃しよう。

先に進むと箱があり、中には武器&パワーアップが入っている。ここでブースターが持続している場合は、必ず撃ち切ってから武器を取るようにしよう。


ジャンプするなりして、火力を下方に集中しよう。

中ボス(なの?)ヘリ

下からくる場合は問題ないとして、続いて上からくる際には画面右側にキャラを寄せ、左へ少しずつ移動してミサイルを避けつつ、ヘリに対して武器を連射。こうすれば、ミサイルで左側に押し込められてしまう心配はない。

ノーマルショット以外なら、ヘリがミサイルを一発撃った時点で撃墜できる。

ヘリの撃墜直後に赤い兵士が爆弾を抱えて下に落ちてくるが、単に下に落としてしまうと勲章が2つしか出ないことが多い。

落ちる瞬間に撃ちこんで兵士を消せば勲章を6つ落としてくれるが、ノーマルショットの場合だと兵士を消し損ねることがあるので注意したい。

また、マレに落下中のヘリから兵士が吹っ飛んでいくことがある（残機が0の場合以外は、ほぼ出てこない）ので、見逃さないようにしよう。

撃墜すれば、武器や得点アイテムを落としてくれるぞ。


ここで撃ちこみつつ、ミサイルがきたら左へ避けよう。

ブースターを二面まで効率よく使うための布石

1面ボスの少し前に、上に乗ると勝手に爆発し、ドラムカンの山が現れるコンテナがある。ドラムカンの中央にはブースターが隠れているので、爆発と同時に右側のドラムカンを破壊し、ブースターを取らないように着地しよう。

続いて左右上空から出てきた敵を一掃し、中央のブースターを取って即座に右へと移動。先にあるコンテナの三つ目に乗り物が入っているので、素早く搭乗してブースターのカウントを止め、その状態で1面ボスへと進もう。

乗り物に乗っていれば超楽勝・一面ボス

一番前だとボスが撃ってくるガトリング砲に当たってしまうので、現れると同時に後ろへ下がって射撃を開始。

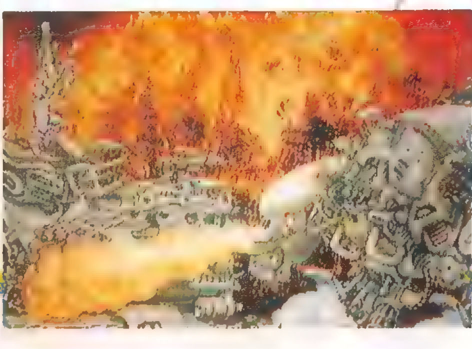
ボスが火炎放射器を使ってきた場合にのみ乗り物を下りて列車の上へと回避し、その他の攻撃に対しては、避けたりせずに攻撃を続ければOK。

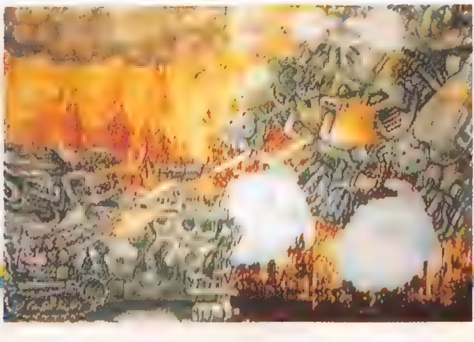

中央のブースターは、左右の敵を倒した後で取ろう。

こうすれば、乗り物が壊れる前にボスが壊れてしまうのだ。

パターン次第では一度も火炎攻撃をしてこないこともあるので、運次第では550以上もブースターのカウントを残して2面へ行くこともできるぞ。


出現即破壊を心がけていれば、サドンデスは避けられるぞ。


火炎がきた場合にのみ、上に逃げて…


終わったら即座に乗り込み、射撃を続けよう。

どの面もボス戦は楽勝なのだ

ザコによるサドンデスがありがちな割にはボス戦が楽勝だったりと、ちょっと妙な感じこそするが、乗り物一つを例に取っても、これだけ色々とプレイヤーの目を楽しませてくれるゲームってのは、最近では珍しいんじゃないかと思います、はい。

開発リポート第3弾

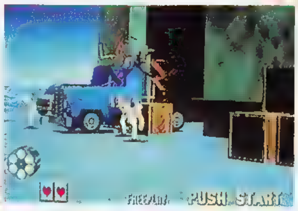
VIRTUA COP バーチャ コップ

今回は、ステージのポリゴンとテクスチャーを張った状態の比較。これだけ違ってくるんだよ。

担当：FRS-N,O

新たな演出も追加されたぞ

道の進み方、敵出現設定がほぼ決まったステージ1に、ゲームとしての演出が加わって雰囲気や緊張感も増した。



ん…?誰だ、トレーラーの上にいるのは、あ、1面の…!!

まだ開発途中のものだが、ロケテスト時に見た人、プレイした人はきっと驚くと思う。ところどころのポリゴン数も増えて、テクスチャーも張られてゲーム全体の完成度も高まってきた。正直言ってしまうと想像を超えた出来になろうとしている。

全体マップはほぼ完成のステージ2

ステージ2は犯人を追って建築中の工事現場だ。作業を中断して静まりかえった現場。ここでは、へこんだくぼ地やミキサー車の陰から、犯人グループの一味がつぎつぎと現われてくる。

今現在ではこの中をどのようなルートで通るかはっきり決まっていないが、回りめぐって、建物内へと進入していくことになるとのこと。



ポリゴンのみのステージ2。

テクスチャーを張ったもの。これだけ違う。





同じくポリゴン状態。



ロケテストを見た人…

こうして見ると立体感も増す。



ずいぶん感じが変わったでしょ。



バーチャコップ開発状況報告（完成度60％）

ステージ1（波止場）に続き、テクスチャーバリバリのステージ2（建設現場）もほぼ完成。さらに、いよいよステージ3制作に突入中。新たな敵キャラも続々とモデリング中一ボスキャラの攻撃も現在プログラム中だ。（セガAM2研）



今回の戦利品

前回、AM2研からいただいてきたCGや設定に引き続き、今回は敵キャラのポリゴン絵の状態の顔アップを紹介しよう。


なんと悪人さんには名前があったのだ。この人はバッグマン（BAG-MAN）。


こっちはスタンダード（?）な悪人のクルーザー（CRUSER）。

ニューゲームジャングル

本格的「釣り」体感ゲーム

スポーツフィッシング

©SEGA

クルーザーのエンジン音から竿をつたってくるあたりの感覚まで超リアル。

担当:松ちゃん



ゲーセンに釣りのゲームがないとお悩みの全国釣りファンの皆様、お待たせしました。今回セガから発売されるスポーツフィッシングは、そんな方々のお悩みをぶっ飛ばす超リアルな釣りシミュレーションゲーム。

このゲームは本物のリールと竿を使ってプレイし、さらには竿をつたってあたりまでくるという優れもの。

それでは、ゲームの進み方にそってプレイ方法などを紹介していこう。

選べるコースは3つ

コインを入れてスタートボタンを押すとコース選択画面になる。初級、中級、上級から好きなコースを選ぼう。このコース選択によって釣れる魚の種類が変わるぞ。初めは簡単な初級コースを選んだほうがいいだろう。



3つあるコース。どれと遊ぼうかな。

コースを決定すると「ポイントに向けてしゅっぱーつ」というギャルの声が入り、クルーザーが動き出す。このとき海の上を走るクルーザーの雰囲気がよくでていて、気持ちいい気分になるのだ。

さあ、大物を釣るぞ!

クルーザーが止まってポイントに到着。エサを選んで針につけたら海中へと糸を垂らしていく。



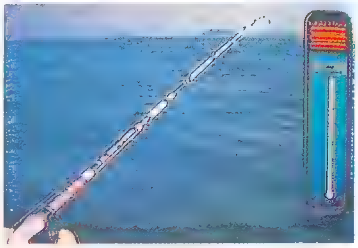
エサの種類で釣れる魚が変わるのだ。

糸をどんどん垂らしていくと魚がうようよいる海底の画面へ。



右のメーターが深度を表している。白いラインは糸。

しばらく糸を垂らしたままでボーッとしているとツンツンと魚がエサをつついている感覚がくる。ここからが腕の見せどころ。うまくあわせて針を引っかけよう。あわせが失敗すると「スカ」という文字がでかでかと表示される。かっこ悪いのでこんな文字は表示されないようにしようね。



水中に糸を垂らしていると、



あたりがきたっ!



あーあ、バレちゃった。

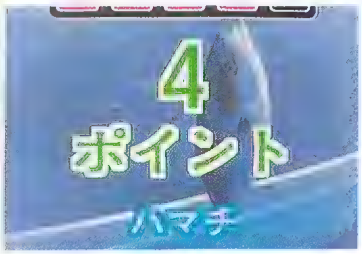
ここからは、リールを巻くテクニックが必要となってくるぞ。あまりにも適当に糸を巻くと切れてしまうからだ。

さて、見事魚を釣り上げると魚の種類、大きさ、重量が表示される。さらにそのデータによりこのゲームのスコアとなるポイントが表示される。



最悪、糸が切れてしまった。

この糸を垂らしてから魚を釣り上げる作業を3回繰り返し、釣果を競うのがゲーム内容だ。



釣った魚の種類や大きさでポイントが決まるぞ。

友達と勝負してみよう

このゲームは釣れる魚の種類が多く、ポイントによってもこの種類が変わるため何度も遊ぶことができるぞ。友達とポイントを競い合って遊んだり、釣った魚の種類で競うといった遊び方もできるのだ。



サメなんかも釣れたりする。

1人で遊ぶ時はポイントの最高点(15ポイント)を目指して遊んでみよう。



武器を使ってケンカ三昧!!

大江戸ファイト

©KANEKO

地蔵が?カッパが?ほかにも色々なキャラがナメラカな動きで暴れまくるぞ。

担当:MAN

あの大江戸ファイトが、ついにゲームセンターに顔を出すことになったぞ。今回はキャラ別のコマンド完全版などを中心にまとめてみた。

こうやってケンカする

操作は8方向レバーと4ボタンを使用する。レバー上がジャンプ、下がしゃがみ、左右に入れるとキャラが前後に動く。また、レバーを敵と反対方向に入れるとガードになるので覚えておこう。

ボタンには、A、B、C、Dの4つがあり、Aボタンが弱パンチ、Bボタンが強パンチ、Cボタンが弱キック、Dボタンが強キックとなる。そこで、AB、もしくはCDを同時に押すと相手を投げとばすことも可能。もちろん相手の近くでないと投げることはできないよ。

一つ覚えておいてもらいたいことは、このゲームには怒りゲージがあるのだ!!ということ。ゲージは自分のHPの下に存在し、相手が攻撃をしてきたとき、もしくは敵の攻撃をガードしたときにためることができる。ゲージがたまると果たしてどうなるのか?これはいたって簡単、怒りのゲージがたまっていく。自分は怒りにまかせて力量が上がり、攻撃力も上がるというわけ。これを使って、一発逆転なんかもねらっていこう。



怒るとパワフルな攻撃に…。

これを見て技を使いこなせ!!

一休　(地蔵)

説教弾↓↙← Ⓟ
念仏アタック←↙↓↘→

主な攻撃方法としては、飛び道具のスキが少ないので、多用していくとよい。対空兵器、立ち強パンチも強い!!

嵐　(忍者)

流星剣←・→ Ⓟ
火炎山↓↙← Ⓟ
星邪剣↓↘→ Ⓟ
疾風蹴り Ⓚ連打

スピードが速いほうなので、ちょろちょろと動き回りながら、チクチク刺して闘う戦法がよいだろう。対空兵器で星邪剣を使えると強い。



ボウッ、忍法星邪剣でござる。

五右衛門　(大泥棒)

獄門砲↙・→ Ⓟ
毒霧吹雪→←→ Ⓟ
ゴエモンブロー←↙↓↘→

獄門砲のスキが大きく使い方が難しいが、ゴエモンブローは相手の飛び道具を突きぬけて攻撃することが可能、使い手があるぞ。



た~まや~っ!!(力いっぱいの声で)

金四郎　(侍)

昇月破←・→ Ⓟ
円月殺法↓↘→ Ⓟ
疾風斬りⓅ連打

なんといっても円月殺法が強力で、対空兵器にも使えれば、削りにもかなり使用できる。金四郎ならば、まずは円月殺法だ!!

霞　(くノ一)

猫光破↙・→ Ⓟ
猫乱遊戯←↙↓↘→
猛虎激 Ⓟ連打

嵐と同様にスピードには光るモノがある。怒りゲージがたまっている時の猫光破は、攻撃判定が広く使えるぞ。

弁慶　(僧兵)

ストロングブレス←・↘ Ⓟ
ストロングボーガン↙・→ Ⓟ
アイアンスピン Ⓟ連打

小技のリーチが長く、けっこう早い。チクチク小技を出して相手を遠ざけ、ストロングボーガンで削りまくれ!!



ガリッガリガリ、削ったれ~。

三平　(カッパ)

アイスブレス↙・→ Ⓟ
ウォーターナパーム←・↘
ジェットシュート←↙↓↘→ Ⓟ

手足がかなりのびるので、それを生かして、敵をどうやって自分の懐に入れないかが勝負の分かれ道となる。基本技をマスターした者、それが王様だ!!

獅子丸　(歌舞伎)

デビルハリケーン←・→ Ⓟ
デビルズスレッド↓・← Ⓟ
ヘビメタアタック↓↘→ Ⓟ

彼の必殺技は、どちらかといえば対空兵器が多い。対戦の中では、それを生かして跳ばして落とす戦法が使えそうだ。

秀月　(武者)

幻影剣→←→ Ⓟ
三日月殺法↓←→ Ⓟ
剣の舞 Ⓟ連打

なんといっても三日月殺法が強い。何にでも使えるうえ、スキもかなり小さめで、実戦向きな技でもある。しかし、こればかりを使おうとすると待ちになりがちなので気をつけよう(それだけ強いってことです)。



近寄れまい、ホッホッホ。



メッチャ強いっスよこれ!!

P・S　技のコマンドの中に、↙・→などとあるが、このままのレバー操作をしたのでは技が出にくい。そこで、この型のコマンドはレバーを回すと技が出やすいということを覚えておこう。

↙・→の場合は、↙↓↘→とコマンドを入れる感じだ。

F-1だけがレースじゃない!



©KANEKO

往年の名車たちが集まり、3日間、1000マイルを走りきる。スーパーイベントラリー!

担当：ずるずる

復刻版「ミッレ・ミリア」をゲームする!

イタリアで絶大な人気を持つレースの一つに、「ミッレ・ミリア」がある。

タイトルにある「グレート1000マイルズラリー」というのは、日本や、アメリカでの別名である。



10種ある名車。すっごくきれいでミニカーのようである。

車のレースというと、最新のテクノロジーにより、最高のテクニックを競うスポーツと考えがちであるが、ここで登場するレースゲームは、過去の名車たちが集い、極まったレベルの走りを必要としないアマチュアのドライバーが参加して、時を、自然を、車を楽しみながら、3日間、1600kmを走りきるレースなのだ。

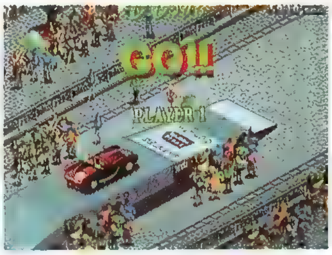
復刻版というのは、1957年まではスピードレースであったものが、不幸な事故により中止。1982年からラリーという形で復活したため。



長さに変化があるが、内容としては同じに近い。素直に走る?

現在のレースは、イタリアのブレシアをスタートし、ローマを目指し、再びブレシアに戻るルートとなっている。やや変更はあるものの、昔のルートに近いものだ。

そんな歴史チックなレースが今回、KANEKOより発売される。



ブレシアのスタート台からスタートする。長いレースが始まる。

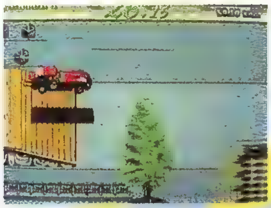
単純明快! コースを攻めろ!

右、左の2方向のレバーとアクセルとブレーキのみという簡単な操作系で操る。

本来のレース目的のように楽しむことも可能なのだが、意外にコース設定はきびしく、ミスらずに走り切るようにしないとゴールは難しい。

1000マイルもある道のりは、12ステージから成り、スタートステージを任意で選ぶことが可能。

そのコースを走るために、往年の名車が10台用意されている。



ボーン!コースにはいろいろなイベントがある。障害物もある。

10台ある車に、性能差は設けられていないが、エンジン音に少々の違いがある。その音を聴きながら走りを楽しんでみるのもいい。

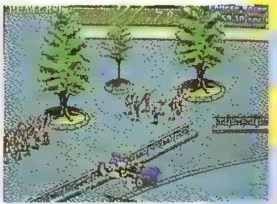
ゲームは、決められたタイム内で各ステージをクリアしていくもの。タイムをオーバーしても、ある程度のオーバーならゴールできるが、次へは進めない。

クリア後には区間タイムと順位が発表され、次のレースへと進んでいく。

ゲームとしては単純に走り抜くもの。これもまたレースゲームの原点。面白ければそれでいいと思う。



ドガガシャーン!車は壊れないが、パイロンが飛んだりもする。



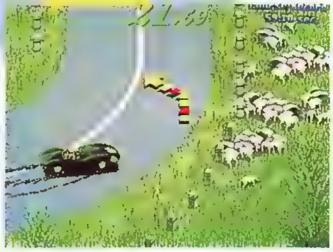
ガシャーン!恐れを知らない観客たちに注目。

(1000マイル12ステージ)

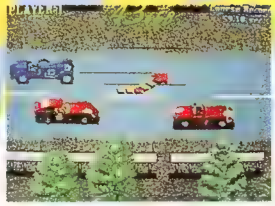
Stage 1	Brescia	→	Verona
Stage 2	Verona	→	Ferrara
Stage 3	Ferrara	→	Ravenne
Stage 4	Ravenne	→	Rimini
Stage 5	Rimini	→	San Marino
Stage 6	San Marino	→	Ancona
Stage 7	Ancona	→	Gubbio
Stage 8	Gubbio	→	Terni
Stage 9	Terni	→	Roma
Stage 10	Roma	→	Siena
Stage 11	Siena	→	Borogna
Stage 12	Borogna	→	Brescia

(選べる名車10台)

Ferrari	250TR
Ferrari	250GTO
Ferrari	290MM
Jagur	“D”
Porsche	550A
Alfa Romeo	Giulietta SZ
Alfa Romeo	8C 2300
Bugatti	T59
Mercedes Benz	SSKL
Mercedes Benz	300SLR



カーブ前には矢印が出る。おっ羊がいっぱい!風景も楽しい。



おジャマCPUカーも存在。やや遅いので注意して走りたい。



タイムギリギリでゴール!なんとか次のステージへ進めそうだ。

シューティングの王道ここにあり!

ラピッド・ヒーロー

2人同時プレイでバリバリ進む全8ステージの縦シューティング!

担当：珈琲FREAK!



ボスが分身して攻撃をかけてくる。

待ってました!の新作

ラピッド・ヒーローは縦スクロール、ボムありのシューティングゲームだ。左右にスクロールはしない。レバーは8方向でボタンはショットボタンとボムボタンの2つだ。

ゲームシステム

自機の1P、2Pの違いはなく、機体は1種類だ。

ショットはメインショットとサブウェポンに分かれる。メインショットは1種類でパワーアップは4段階だ。1段階目は細い2連ショット、2段階目は細い4連ショット、3段階目は太い4連ショット、最強の4段階目は太い6連ショットだ。1段階目は少々心細いが1段階パワーアップしてしまえば安心できる。

パワーアップは敵を倒すと出てくるⓅを一つ取ると1段階上がる。Ⓟはどんどん出てくるので復活は楽だ。

一方、サブウェポンは3種類あるが、3種類の中からどれか一つを選ぶという形ではなく、3種類同時に使用することができるようになっている。



1Pの男の子と2Pの女の子。肩にある星印はボーナスアイテムのマークだ。

●ナパーム

短い射程だが爆風がしばらく残るのでそれで攻撃することができる。パワーアップは2段階で1段階目は2発、2段階目は4発発射される。

●ホーミング

その名の通りのホーミングミサイルだ。これもパワーアップは2段階で1段階目は2発、2段階目は4発発射される。

●レーザー

これもその名の通りレーザーだ。パワーアップは2段階で1段階目は2本、2段階目は4本発射される。

これらはそれぞれⓃ、Ⓗ、Ⓛ、のアイテムを一つとるたびに1段階パワーアップする。

またⒻというアイテムもあるがそれはメインショット、サブウェポンの両方が最強状態になる。自機が死んだ時にランダムで出てくる。



赤の機体は最強状態だ。

ステージ構成

ステージは全8面で、1周クリアするとENDだ。

●ステージ1
スペースコロニー前線補給基地

●ステージ2
スペースコロニー上空無重力バトル

●ステージ3
コロニー群脱出

●ステージ4
南米大河川上流

●ステージ5
コロニー落下点

●ステージ6
敵防御拠点

●ステージ7
C．O．L．システム

●ステージ8
大艦隊強行投入

遊び易いし、面白い

ラピッド・ヒーローは非常に遊び易いゲームだ。敵の弾を見やすくするためにショットの過剰なグラフィックを避けたり、パワーアップを簡単にして復活を容易にしたり、ボムを使った瞬間から自機が無敵になったりと、いたれりつくせりだ。またショットもボタンを一回押すとしばらく連射してくれるので右手の筋肉をけいれんさせる必要はない。

もちろん遊び易さだけではないぞ。敵を倒す爽快感はかなりのものがあるし、弾よけも面白い。やっていて本当に楽しいゲームなのだ。シューティングはかくあるべし、の見本のような力作だ。



こんなマトモな？敵キャラもいる。



このボスのデザインのセンス、恐るべし!

LIVE A LIVE

ライブ・ア・ライブ　開発チームフリートーク





超大作 RPG『ファイナルファンタジーVI』に続けてスクウェアが放つのは、7人の漫画家をキャラクターデザイナーに起用した新形式 RPG『ライブ・ア・ライブ』。

ワールドセレクト RPG と名付けられた新しいスタイル。7つの独立したワールドがそれぞれに RPG の面白さを追求し、しかも単純なオムニバスに終わらないストーリー展開を秘めた意欲作である。バトルシステム、アイテム・システムなども、これまでにない作品だけにすべてこの作品用にオリジナルで考え出されている。

FFVIという重厚な本格 RPG の隣で開発されたこの新形式の RPG『ライブ・ア・ライブ』は、ある意味で FF シリーズと対極にある。その開発風景は、いかにもスクウェアらしいといえる。新たな RPG のスタンダードを創出することを目指して開発をする FF チーム。その横で『ライブ・ア・ライブ』チームは、FF に代表される RPG の形式そのものの解体と再構築を目指していたのだ。

すべての先入観を取り払い、固定観念を捨て、いまだ現れぬ次のエンタテインメントを模索して開発スタッフ全員が、自由にそれぞれの創造性を発揮し面白さを追求する。それがスクウェアらしさ。創造性を全てに優先させる、そのスクウェアの姿勢の中から『ライブ・ア・ライブ』は生まれているのだ。

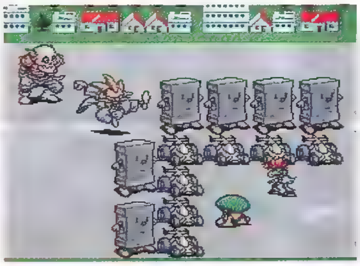
ワールドセレクト RPG

オムニバスのように単に小さなストーリーが並列したのではなく、RPG の持つ様々な要素を個性とした複数の世界が自由に選べるシステム。



チェッカーバトルシステム

パズルとボードゲームの面白さを取り入れたバトル。多彩なアクションパターンを持ちながらも、コマンド RPG の思考性が楽しめる。



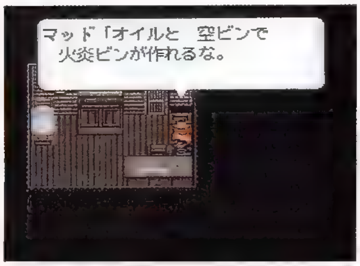
言葉のない RPG

一切の言葉による解説・セリフを排し、キャラクターの動きと絵入りフキダシだけで物語を想像させるのが、7ワールドの1つ「原始編」だ。



「お金」のない RPG

全ワールドでお金が出てこない。もちろん買い物もない。それが逆に新鮮な驚きのあるアイテム入手方法を生み出しているといえるのだ。





佐々木由起子

グラフィック担当。スクウェア入社前はデザイン会社に。『FF V』のマップを経て『ライブ・ア・ライブ』へ。自分ではこれが初タイトルの感じだという。

――今回は7話入っているRPGということなんですが、最初のゲームアイデアはどういうところから?

時田　ボク個人がFFⅣ、半熟英雄とやってきて感じたんですが、RPG、シミュレーションとジャンルが違っても、一つの話の流れに沿ってゲームが一本につながってる限り、結局作り方もある程度同じになっちゃうんですよね。一本につながってるとどうしても、まず一人の人間が全部シナリオ書くとか、一人の人間の絵のセンスでいくとか、限定されちゃいますよね。そうなっちゃうと、仕事してて面白いヤツと面白くないヤツがでてくるでしょう。一人一人が好きなことや面白いと思うことを表現しやすい作り方、とりあえず作り方自体をもっといろいろ模索したいなという意味もあって。ちょっと一発、なんかやってみようかっていうところが、事の発端ですか。

――RPGっていうことは、やはり頭

表現しやすい創り方を模索



――チームの編成っていうのも最初だいぶ考えられたと思うんですけど、いつもと違う編成のしかたとかそういうのもあったんですか?

時田　いや、とくに……人数の内訳はほとんど同じです。その集まった人間をどう使うかっていうのは、意識的にだいぶ変えましたけどね。普通ですとまあグラフィックのリーダーがいて、その下にキャラクター担当や背景担当と分かれていきますけど、今回は、この世界はキミがやってね、一人、一世界みたいな感じですね。好きにやらせる分、そこに責任負わせて、負わせてというより、やりがいを持ってもらうっていう。それでチームの中で競争ができればなあと。

深谷　今回の特色として、シナリオを書く者が時田を含めて三人いたんで、各編によってそれぞれ特色が出てるんですよね。原始編だったら、やたら細かい動きをするとか。言い回しが若干違うとか。

作品に反映される

時田　こだわるところが違うから。

深谷　たとえば原始編とか幕末編とか隠しが多いんですよ。一万人に一人もみつからないような隠しが入ってるんですよ（笑）。結構そういうふうに、個人によってもう全然違う。プログラム的にはそんな変わりはないんですけど、ぼくのところで一番変わったとすればウインドウかな。フキダシ、たとえば普通のフキダシ以外に、小さい文字があって、ジワ出しの文字と加減算で出る文字と緑色のフォントで出てくるSF編で使ってるやつと、大きく分けると5つぐらいですか。そのぐらい作っとかないと各編で同じような感じが出ちゃうんで。でも、いい機能作ると全部の編で使われてしまって（笑）。

佐々木　なんか、その人にだけ、こそっと教えたりね。

深谷　そう、おれ、その人にだけこそっと教えたつもりが、みんなが知ってるっていう（笑）。

――佐々木さんは？　今回の仕事でこれぞっていうのは？

佐々木　なんだろ？

深谷　洋式便器がよく描けてた（笑）

佐々木　トイレがやたらでるんです。

時田　細かいイベントとか決まってないんで、上がった絵を見てトイレがよく描けてるから、じゃあ、トイレに座ったらなにか起こるようにしようとか。

佐々木　普通のロープレって普通のおうち出てこないじゃないですか。でも普通のおうちだったらトイレもお風呂場もあるだろうし、洗濯機も冷蔵庫もなきゃいけないって。で、お風呂場、あの少ないキャラの中で一生懸命描いたのに、イベントに使ってくれないからつまんないな

▼深谷氏ご推薦のSF編ゲーム・イン・ゲーム「キャプテンスクウェア」のオープニング。



のなかに最初にあって?

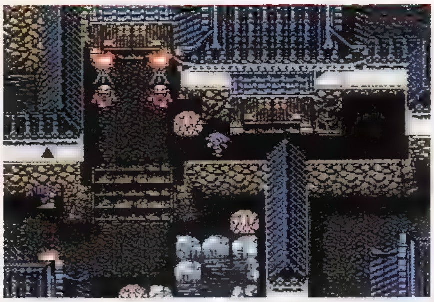
時田　ありましたけど、ぼく個人はRPGってのをすごく広くとらえていて、バトルがあってシナリオがあってマップがあればもうRPGじゃないかと思ってますから。経験値とかMPとか、常識になっちゃってるけど、そこに捕らわれたくないなっていうのがありましたね。まあ、実験的といえば実験的なのかもしれないですけどね。

——チームのみなさんのこのゲームの第一印象はどうでした?

深谷　だいじょうぶかなー(笑)。いや、まあオムニバスっていうのを一応聞いてたんですけど。全体の印象が最初はイマイチつかめなくて、カタチになってきて、ああこうなんだなっていうところがありましたね。これはこうなるみたいなストーリーはだいたい決まってたんですけど、やっぱり後になってくると全然変わってたり。もうほんとについ2、3カ月前にやってた編が、今は全然違うみたいな。

——佐々木さんの第一印象は?

佐々木　今まで、普通のロープレっていうのは中世がメインですよね。で、中世っていうのは基本的にお城とか実際に身近にはないものだから、描きやすいと思うんですよ。それが、私の場合は日本の城ですか、あれをいかにして組むか。瓦の組みかたとか。資料そろえるにしても、少ないですからね。なんか日本の資料ってすごい少ないんですよ。けっこうそのあたり大変だったかな。


▲本格的な時代劇RPGとして、城の造形にこだわった。この編は、城内をめぐるダンジョン・ゲームがポイント。

——なるほど。田中さんどうですか、最初の印象は。

田中　いろんな変化があって大変そうだなって思ったんですけど、創り手として楽しめるっていうか、あそこやりたいなここやりたいな、みたいなね。そういう、楽しみと不安が入り乱れたっていう感じですか。

——スクウェアで今回の様な、オムニバスRPGを創ると聞いたときはどうだったんですか。普通に、ああ、そーう?っていう感じ?

田中　あんまり、スクウェアの流れの中で特殊なものとかそんなふうには考えてなかったんで、わりとすんなり。ただ容量的にどうなのかなって感じたぐらいで。

1人1人が面白いと思う事を





時田貴司
開発第5部部長
「FFIV」、「半熟英雄」を経て「ライブ・ア・ライブ」の開発に携わる。8年前に、グラフィックのアルバイトで入社。スクウェアに入る前は、1カ月に3本作るハードさで業界著名人を多く輩出したMSXのソフトハウスに4年ほど在籍。

スタッフそれぞれのこだわりが

って思ってたら、最後に入りましたね。

田中　ぼくはあれのおかげで最初からゲームをやり直しましたけどね。

——え?　何か意味ありげですね。じゃあ田中さん、今回の開発を振返って。

田中　ぼくの場合は、オープニングとエンディングを絵コンテからやらせてもらったんで、それが一番大きかったですね。スクウェアに入って一本目なんですけど、前の会社にいたときにやれなかったことをやりたくて。それを時田のとこ持ってって、ついでにエンディングもやらしてもらって。エンディングはやっぱりオムニバスだったんですごく大変でしたよ。

——でしょうね。結局、開発期間はどれくらい?

時田　始まったのは一昨年の十二月あたまからだけど、それは初期の企画段階で、実質的には去年のあたまから正味一年四カ月ぐらいかな。

——じゃあ、十分な開発期間でしょうか。最初の予定は?

時田　一年半ですけれども。鉄は熱いうちに打てといいますから。だいたい長引くよりは短めに中だるみしない内に終ったほうがいいかなっていうのはありますね。

――新人の方も、いたんですか？
時田　企画が半分、新人でしたね。
――新人は、相当大変？
時田　大変ですね。このマスターアップ時期は、とくに。バグが恐いみたいで。夢に見るって言ってましたよ。50人ぐらいでモニターやってるところにいったら目の前でバグが起こって責められる夢見たとか（笑）。飲んでてグチで、誰かもういいよっておれに言ってくれるやついないかなとか（笑）、もう十分だよって言ってくれないかなって。
――でも誰も言ってくれないと。
佐々木　十分だとは絶対言いませんね。ここ直してって言いますけどね（笑）。
――そこんところがスクウェアさんの制作の一番の特長。
深谷　ほかの会社だと、企画は企画を練って、ほかの人が口出ししないっていうことがあると思うんですよ。プログラマーは企画から出されたものを作って、もちろんプログラムの中で多少変わりますけども。スクウェアの場合どっちかって言うと、なんかプログラマーやグラフィックにも企画的意見を求めるみたいな。
佐々木　そういうセンスが要求されちゃ



田中高春

グラフィック担当。某著名アニメプロダクションでアニメーターをした後、漫画家のアシスタントを経験。次にゲーム会社でPCエンジンのゲームの開発に携わり昨年入社。

「もう十分だよって、誰か言ってくれないかな」って（笑）。

Keywords

1年1作主義

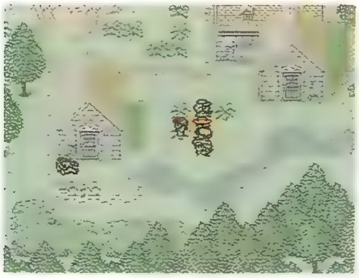
チーム制とともに、スクウェアの開発の大きなポイントといえるのが1年1作主義。

3カ月や半年で次々とソフトを送り出していくのではなく、最短でも1年半という十分な時間をかけて、じっくりと納得のいく開発を行い作品を生み出していくシステムである。このような開発姿勢こそが、厳しい評価に耐え得る作品を生み出すスクウェアの秘密なのかもしれない。1年半もの開発期間があるからこそ、各パートの垣根を越えて意見を出し合う企画会議に2～3カ月費やすことも可能になり、それが作品と各クリエイターを強く結びつけ、優れた作品へ結晶していくのだろう。

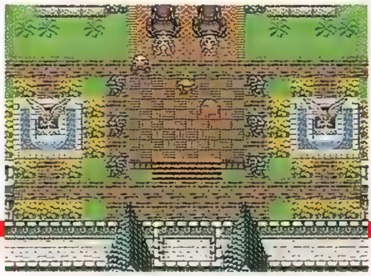
必要なだけの時間をかけ、必要な人材を投入する、それがスクウェアのクリエイティブ・スピリッツなのである。

『ライブ・ア・ライブ』は、RPG適性検査装置？

――今回、オムニバス的な作品ですからいくつもの独立した話を作るので、大変だったと思いますが、逆に一つの作品として、まとめあげていく工夫みたいなものも必要だったんじゃないですか？
時田　そこは、やっちゃえばなんとかなるだろうって思って（笑）。とにかく全体を一つにきれいにまとめるよりは、個々の「らしさ」にこだわったほうが、結果的にいいだろうなっていう。
深谷　出来上がってみないとわからないですからね。
時田　今回特にそうでしたね、ある程度形になってみないと。まあ、各シナリオごとに、たとえばワナを仕掛けるところとかマップに仕掛けがあるところとか、ここは戦闘、ここはアドベンチャー、ここは会話がないとか、それぞれのコンセプトがあったんですが、それをうまく出せたかなと思います。RPG適性検査装置みたいな（笑）。だからゲーム性としては「FFVI」の対極にあるゲームだとは思うんです。一つの大きな流れの中に、すべて完全網羅しているのと逆ですから。いろんな要素だけをプッシュしたのを並べてみたらどうかっていう。満漢全席を食べるんじゃなくて、なんていうか…えー。
佐々木　また、わけわかんなくなっちゃって（笑）。
時田　だから、今日は中華料理、明日はえー、タイヤキとか、そういう感じです（笑）。でも「FF」みたいなのもスクウェアから出て、今回の「ライブ・ア・ライブ」みたいなのもスクウェアから出せるっていうのが、スクウェアの魅力だと思いますから。今回はまた、ひと味もふた味も違うゲームだぞ、というのでなければ、やっぱりユーザーもつまんないし、なにしろ創ってる人間もつまらない



◀全主人公が集まる、終結編。マップは中世編と同じものだが、色が違っている。この辺にゲームの秘密が……。



▶中世編。ゲームのテイストは、この編をプレイしたかどうかで大きく分かれるという。

ただいまスタッフ募集中！



集中できる個人ブース、1人1台与えられるマッキントッシュ。クリエイティブな環境とシステムの中で、あなたもゲーム創りに参加しませんか。スクウェアにあるのは、創り上げる楽しさだけではありません。創り上げたその作品が埋もれてしまうことなく、何百万人というスクウェア・ファンによって評価される喜びもあります。次に評価されるのは、あなたの番です。

勤務地	東京：恵比寿　　大阪：本町
職種	①ゲームグラフィックデザイナー②プログラマー③企画④広報・宣伝(東京のみ)
標準勤務時間	10:00〜18:00　ただし開発部は裁量労働制実施。たとえ一日に分単位の在社時間でも、8時間勤務したとみなす制度です。時間の使い方は自由ですが、当然自分の仕事をこなしておくことが条件になります。※広報・宣伝はフレックスタイム制。
給与	年齢にかかわらず、一部上場企業クラスの水準を維持しています。また、個人の能力・実績などを考え、その都度加味していきます。職能手当有り。 ゲーム　グラフィックデザイナー給与例：25歳／月給31万円（諸手当込）
資格	①③は高卒以上30歳位まで。②は高卒以上30歳位までで、アセンブラ（除くCASL）およびC言語がわかる方。④は高卒以上22歳〜30歳位。
仕事環境	開発部は集中力を高める個人ブース、各自の専用開発機材等、設備面も充実。
規定待遇	昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、借上社宅制度(家賃の最大80%まで会社が負担)、自宅手当、持株会、海外社員旅行、海外旅行休暇制度。
休日	完全週休2日制です。また、年間休日は有給とは別に148日あり、自分の時間を充分に持てます。
●夏季休暇	夏季休暇は1ヶ月間。
●海外旅行休暇	勤続1年を過ぎた方は、10日間の海外旅行休暇をとることができます。有給の中から5日間と土日を加えれば、連続23日間までとることも可能です。さらに、旅行資金として1泊につき2万円が支給されます。
応募	履歴書に、希望する職種と広告を見た雑誌名を明記の上、必要資料と合わせて希望する勤務地までお送りください。
●必要資料	履歴書以外に下記の希望職種別必要書類をお送りいただきます。なお、お送りいただいた必要書類により書類選考させていただき、選考に残られた方には、追って面接のご連絡を差し上げます。 ①ゲームグラフィックデザイナーをご希望の方：B4までのカラー作品3点およびスケッチやクロッキーなど各数点。 ②プログラマーをご希望の方：使用できるプログラム言語とマシンの一覧表（書式自由)。 ③企画をご希望の方：オリジナルゲームの企画書。 ④広報・宣伝をご希望の方：職務経歴書（書式自由)。 ※①③の作品・企画書等はご返却いたします。なおご不明な点は下記までお問い合わせ下さい。　TEL.03-5488-1515　採用担当
●応募要項送付先	東京勤務ご希望の方：〒150　東京都渋谷区恵比寿1-13-6 ㈱スクウェア 大阪勤務ご希望の方：〒541　大阪府大阪市中央区北久宝寺町2-5-9 飛栄大阪ビル4F ㈱スクウェア

SQUARE

株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館

うよね。

深谷　うちの会社って、ちゃんとした企画書がないですよね。

――企画書がないんですか？

時田　いわゆる仕様書とか企画書ってのはないですね。シナリオとか流れは作るんですけど、そこに肉付けしていくのは自由っていうか、本当に骨組だけですね。ただの骨組を組んで、どういう形になるか、みんな好き好きにやっていく。

佐々木　もう放っておかれたら、一生放っておかれちゃうみたいな、そういう会社ですよ。



▶オープニングは田中氏の力作。意欲を出せば、仕事はドンドン回ってくるとか。

SQUARE'S

チーム制

スクウェアでの開発は、プロジェクトチーム制で行われている。あるタイトルの開発が決まると、まず開発チームが作られる。そのスタッフは、作品が完成するまでそのチームに専属となる。それ以外の仕事にわずらわされることなく、1作の開発に集中できるのはクリエイターにとって重要なポイントだろう。

チームが作られると、全員による企画会議が行われる。そこでは各自が自分のパートを越えて意見を出し合う。その作品が誰の作品でもなく、自分たちの作品そのものになっていく、それがこの企画会議である。やがて企画が定まると、各パートの作業へと移る。

このように1つの作品に、最初から最後まで関われるのもチーム制だからこそである。そうして作品を創り上げたときの充実感が何物にも代え難いのは、やはり当然と言えるだろう。



深谷文明

プログラム担当。入社2年目。以前は別の会社で、4年間やはりプログラム。『半熟英雄』で、モンスターバトル担当後、『ライブ・ア・ライブ』チームに。

ですからね。その辺ができるっていうのがすごくいい会社だなというふうに思ってますけどね。



劇場版 「餓狼伝説」
全国松竹洋画系にて夏休みロードショー
絶賛上映中!!
The Future Is Now
SNK
新製品
8チーム
総勢24名!
で近日登場。
"餓狼"のキムが、チームを結成!
(キム/チャン/チョイ)
ネオジオが贈る格闘新世界!
夢のバトルにチームで挑め!!
格闘の天才達、世界へ!
(草薙京/二階堂紅丸/大門五郎)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
©SNK 1994
THE KING OF FIGHTERS '94 TM
豪華スター勢揃い! 衝撃の新格闘で激突だ!
ゲームファン待望のスーパー・ドリームマッチ! ついに実現。3人チームで挑む衝撃の新システムと、さらに多彩な本格アクションが最高に熱いバトルを巻き起こす。ネオジオならではの格闘ニューウェーブ、いよいよ登場! 2P対戦プレイ・途中乱入OK!
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス ☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。



"龍虎"の極限流空手一派!
(リョウ/ロバート/タクマ)
最強女性トリオ、誕生!
(キング/ユリ/舞)
"アテナ"サイキックパワー全開!
(アテナ/ケンスウ/チン)
FATAL FURY
1人じゃない未体験の闘いへ
3vs3
チーム バトル システム
TB・S
おなじみ"餓狼"3人組!
(テリー/アンディ/ジョー)
"怒り"の凄腕アーミー達!
(ハイデルン/ラルフ/クラーク)
スポーツ界のスーパースター!
(ヘビィ・D/ブライアン/ラッキー)
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

増刊号はとどまることを知らない!
怒濤の快進劇で爆進疾駆中!!
半ば狂戦士と化したゲーメストに
君は何を見る?

極上パロディウス

僕らのでっかい夢のせて!飛べ、「コイツ」!!……え~!?

8月23日発売 1280円



ようう!みんな元気か?おう、おいらも元気だぜ。今日はみんなに耳よりな情報を教えよう。あの、コナミの極上パロディウスが8月23日の大安にゲーメスト増刊として発売されることになったんだぞ。大安なんて縁起がいいねぇ。気になる内容というと、全ステージオールマップ掲載の大攻略、登場するすべてのキャラ表、初公開の設定原画集、開発秘話などといったおいしいものばかり。しかも、今回はほとんどのページがカラーという大出血サービスなんだそうな。それでいて付録もついてくるっていうんだからこれはお買い得だね。これだけの濃い内容の増刊でお値段は1280円というから、まったくうれしくなっちゃうよ。おいらもさっそく本屋さんに予約しに行かなくちゃ。

ワールドヒーローズ2JET

ゲーメスト8月15日号増刊

定価1280円 立ち読みしている奴はゆるさん!!



どかーん!!出ましたJET増刊。まずはJETの「J」。ジェーッ対に!お次は「E」。カッコイーッ!続いて「T」。透明人形!!とにかくねー、マンガ家さんのオリジナルイラストや深~く掘り下げたキャラ紹介がすごいのよ。ゲーム中セリフも全掲載の一冊、買ってね♡

あくなき探求心はCDを創らせた!ゲーメストは音の魔術師になれたか?君の耳で確かめてほしい。



アルティミットエコロジー

■定価2800円■45分
★通販番号GCD-2

ゲーメストとカプコンの共同企画による幻のゲームがCDになった。ゲームをプレイしている感覚で曲を聴けるゲームシミュレーションがウリ。SEは未使用のものも含めてすべてを収録。



戦国エース

■定価3000円■35分
★通販番号GCD-1

ゲーメストがCD制作にも乗りだした!その、記念すべき1枚目のCDは「戦国エース」。シューティングゲームに和洋が混沌と入り交ざった、独特な舞台設定に奏でられる名曲をじっくり聴いてくれ。



魔法大作戦

■定価1800円■47分
★通販番号GCD-3

シューティングの世界に機械兵器とファンタジーをうまく組み合わせた派手な縦シューを完全掌握。亜人国家ゴブリガン帝国を舞台に暴れまわるイメージは聴いていて爽快感があふれること間違いナシ。



龍虎の拳2

■定価6800円■90分
◀通販番号GV-8 特典:攻略小冊子

リョウが暴れ、ロバートが疾駆し、ユリが勝手に脱ぎ脱ぎする。全キャラ対CPU戦は当然ながら、注目すべき点はギース完全攻略だ。これでギャラリーは君のもの!!



スーパーストリートファイターII

■定価6800円■90分
◀通販番号GV-7 特典:攻略小冊子

新キャラを4人加えただけではなく、ゲームシステムも新たに練り直された。その新システムのコンボシステムに注目し、連続技の研究と対戦に重点を置いた攻略ビデオ。

注文して買っとくれ!

ゲーメストのバックナンバーや増刊号が欲しいのに、近所には売ってないよ~んとお困りの人はいないかい?そんなときは、右記の方法で入手できるのでぜひとも読んでほしい。

★ゲーメストのバックナンバー&増刊号は、お近くの本屋さんで注文してくれるのが一番だ!本屋さんに「新声社から出版しているゲーメストの増刊号で○○○○というタイトルの雑誌を取り寄せてほしいのですが…」といった感じで注文してくれればグ~だ!!



スーパーストリートファイターIIX

全190頁・定価1280円

エックスのすべてをこの1冊に完全凝縮!!カプコン描き下ろしイラスト、対CPU戦&対戦攻略、データファイルetc、キミの望むものはこの1冊にすべて入ってるゾ!!



バーチャファイター

全148頁・定価1280円

巷ではバーチャファイタージャンキーというのがいるらしい!?そんな方々への特効薬に増刊はいかがでしょう。これでコマ劇場横に生息するマニアゲーマーを退治してくれ!!



龍虎の拳2

全148頁・定価1280円

ミスタービッグはもちろんのこと、あのギース様だってノーミスで倒すことができるようになる。もちろん対戦攻略も熱い!!ほか、アニメやCMインタビューなど。



ギャルズ♡アイランド3

全148頁・定価1280円

ゲームキャラの祭典、ギャルズアイランドのVOL.3。人気投票ベスト30からフルリスト、開発者描き下ろしイラストまで、ゲームキャラのすべてをこの1冊に満載!!



最新格闘ゲーム

全148頁・定価980円

最新の格闘ゲームを集めたこの1冊。ワールドヒーローズ2、マッスルボマー、マーシャルチャンピオンなどを掲載。開発者描き下ろしイラストもあり!



ワールドヒーローズ2

全148頁・定価1200円

ADKの大人気格闘ゲームワールドヒーローズ2をこの1冊に完全網羅。開発陣描き下ろしイラストをはじめ、全技リスト、開発者インタビューなど。



サムライスピリッツ

全164頁・定価1280円

アクションバトルゲーム、サムライスピリッツ。その魅力をこの1冊に凝縮!設定原画、完全攻略、インタビューなどを満載!!もちろんポスター付きだ!



最新格闘ゲーム2

全148頁・定価980円

大好評だった最新格闘ゲームのVOL.2龍虎の拳2を筆頭に、バトルクロード、餓狼伝説スペシャル、スーパーストリートファイターなどの格闘ゲームを大掲載。



餓狼伝説スペシャル

全164頁・定価1280円

餓狼伝説スペシャルの魅力をこの1冊に完全収録。対CPU&対戦攻略をはじめ、開発者インタビュー、メーカー描き下ろしイラスト&特大ポスターなど。

ヴァンパイア、覚醒。

人間社会とは隔絶された闇の世界を舞台に、
常識を覆す激闘がいま、
そのヴェールを脱ぎすてる!













CPS II 第5弾

QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 ●電話番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。


CAPCOM®
VAMPIRE
The Night Warriors
TM
© CAPCOM 1994 ALL RIGHTS RESERVED.
ヴァンパイア

ゲーメスト
1994 合併号 8・30 9・15
No.124
平成6年8月30日発行(毎月2回15日,30日発行)
第9巻第20号通巻第124号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料140円



雑誌22443-9/15 Printed in Japan
T1022443090553